Allen-Bradley

Software
PanelBuilder

(Catálogo No. 2711-ND3ES)

Manual del usuario

Información importante para el usuario

Debido a esta diferencia y a la gran variedad de usos del equipo de estado sólido, todas las personas responsables de operar este equipo deben estar seguras de que cada aplicación destinada a este equipo sea aceptable, inclusive leyes, regulaciones, códigos y estándares aplicables.

Los ejemplos y diagramas en este manual se incluyen únicamente con fines ilustrativos. Debido a las diversas variables y requisitos asociados con cualquier instalación particular, Allen-Bradley no puede asumir responsabilidad (inclusive responsabilidad de propiedad intelectual) por el uso real de este equipo basado en los ejemplos y diagramas mostrados en esta publicación.

El equipo de estado sólido tiene características operacionales que difieren de las del equipo electromecánico. En "***Consideraciones de aplicación para controles de estado sólido***" (Publicación SGI-1.1) se describen algunas diferencias importantes entre el equipo de estado sólido y los dispositivos electromecánicos cableados

Prohibida la reproducción total o parcial de este manual, sin el permiso escrito de Allen-Bradley.

En este manual usamos notas para resaltar las consideraciones de seguridad.

ATENCION: Identifica la información con respecto a prácticas o circunstancias que pueden conducir a lesiones personales o muerte, daño a la propiedad o pérdida económica.

Las notas de atención le ayudan a:

- identificar un peligro
- evitar un peligro
- reconocer las consecuencias

Importante: Identifica la información que es especialmente importante para la aplicación adecuada y entendimiento del producto.

Para proporcionar información más completa, este manual incluye unidades usando el Sistema Inglés y el Sistema Métrico.

PanelBuilder, FontTool, PanelView 550, PanelView 600, PanelView 900, PanelView 1400, SLC, SLC 500, SLC 5/01, SLC 5/02, SLC 5/03, SLC 5/04, Data Highway Plus son marca registrada de Allen-Bradley Company, Inc.
PLC and PLC-5 son marca registrada de Allen-Bradley Company, Inc.
RSLinx e INTERCHANGE son marca registrada de Rockwell Software Inc.
Microsoft, Windows, y MS-DOS son marcas registradas de Microsoft Corporation. Windows NT es una marca registrada de Microsoft Corporation.

Prefacio

Audiencia destinada P–1
Paquete de software P–1
Contenido del manual P–2
Convenciones P–3
Publicaciones relacionadas P–3
Soporte técnico P–4
Actualizaciones de Software/Firmware P–4
Cambios de la Versión 2.40 . . . . . P–5
Nuevos Tipos de terminales P–5
Nuevos terminales de DeviceNet P–5
Diálogo de aplicación actualizada P–6
Diálogo de terminal actualizado – Marcador de Configurar . . P–6
Paleta de color para PanelView 1000 – terminal de escala gris P–6
Software de comuncación RSLinx Lite P–6

Vista general del PanelBuilder

Objetivos del capítulo 1–1
¿Qué es el PanelBuilder? 1–1
¿Qué es una aplicación? 1–1
¿Qué es un proyecto? 1–1
Características PanelBuilder 1–2
Operación con menú o herramientas 1–2
Editores de la Hoja de cálculo 1–2
Preferencias seleccionables 1–2
Información de Ayuda y de Barra de estado 1–2
Objetos y dibujos predefinidos 1–2
Objetos globales 1–2
Editor de Etiquetas 1–3
Paleta de Color 1–3
Alarmas 1–3
Informes 1–3
Configuración de Terminal y de Comunicación 1–4
Validación de aplicación 1–4
Capacidades de Carga/Descarga 1–4
Pantallas de aplicación típicas 1–5
Objetos de pantalla 1–6

Instalación

Objetivos del capítulo 2–1
Requisitos del sistema 2–1
Equipo opcional 2–2
Instalar PanelBuilder 2–2
Software INTERCHANGE o RSLinx Lite 2–2
Notas de instalación 2–2
Instalación para software 2–3
Procedimiento de instalación 2–4
Instalar Software PanelBuilder en Windows 95/WIndowsNT: 2–4

Instalar Software PanelBuilder en Windows 3.x: 2–4
Configurar PanelBuilder con RSLinx 2–6
Programas PanelBuilder 2–6
Software RSLinx Lite 2–7
Configurar los drivers de comunicación RSLinx 2–7
Utilidad de Configuración de Dispositivo INTERCHANGE 2–10
Configurar un driver INTERCHANGE 2–11
Editar los Parámetros del driver INTERCHANGE 2–14
Eliminar el driver INTERCHANGE 2–14
Establecer Parámetros de INTERCHANGE Avanzados . . . 2–15
Notas INTERCHANGE 2–16

Planificar una aplicación

Objetivos del capítulo 3–1
Diseñar la lista de verificación 3–1
Aplicaciones y proyectos 3–2
Pasos para crear una aplicación 3–3
Consideraciones de seguridad 3–4
Hojas de trabajo de la pantalla 3–4
Vincular objetos de pantalla a datos del controlador 3–6
Archivos de datos del controlador 3–7
Tipos de archivo PLC-5 3–7
Tipos de archivos SLC 3–7
Tipos de archivos MicroLogix 1000 3–8
Tipos de datos 3–8
Datos de Bit 3–8
Datos de valor 3–8
Formato de datos 3–9
Repaso de la tarea de direcciones 3–12
Definir etiquetas 3–13
Requisitos de memoria 3–14
Consejos para reducir memoria 3–14

Comunicaciones

Objetivos del capítulo 4–1
Puertos de terminales PanelView 4–1
Comunicación DH-485 4–2
Comunicación DH+ 4–3
Consideraciones en la Comunicación DH-485/DH+ 4–4
Comunicación Remota de E/S 4–5
Tamaños de rack y grupos de módulo 4–5
Grupo escán Remoto de E/S 4–6
Tipos de controladores 4–6
E/S Discreta 4–8
Dirección para E/S discreta de los escáners 1771-SN 4–8
Dirección discreta para el escáner 1747-SN, Serie A y B . . . 4–8
Ejemplo de E/S discreta 4–9
Transferencia de bloque 4–10

Sugerencias para transferencia de bloques 4–12
Ejemplos de lectura de transferencia de bloque 4–12
Tranferir múlitples bloques 4–14
Pérdida de comunicaciones Remotas de E/S 4–15

PanelBuilder Básicos

Objetivos del capítulo 5–1
Entorno Windows 5–1
Ventanas de PanelBuilder 5–2
Menús 5–4
Barra de herramientas 5–5
Barra de estado 5–5
Barra de formato 5–6
Cajas de herramientas 5–7
Visualizador de teclado 5–7
Paleta de color 5–8
Cuadros de diálogo 5–9
Editor de la Hoja de cálculo 5–10
Seleccionar Filas, Celdas o Columnas 5–10
Cambiar anchura de columna y altura de de fila 5–11
Cambiar el orden de las columnas 5–12
Copiar o cortar y pegar selecciones 5–12
Añadir, insertar y eliminar filas 5–13
Valores predeterminados del PanelBuilder 5–13
Obteniendo Ayuda 5–14
Al llamar para Ayuda Técnica 5–14

Trabajar con archivos de aplicación

Objetivos del capítulo 6–1
Sugerencias 6–1
Comenzar PanelBuilder 6–2
Crear una aplicación nueva 6–3
Abrir una aplicación existente 6–5
Renombrar y describir una aplicación 6–8
Abrir una pantalla nueva 6–10
Abrir una pantalla existente 6–11
Abrir pantallas múltiples 6–12
Cerrar pantallas 6–14
Cambiar pantallas 6–14
Eliminar pantallas 6–15
Copiar pantallas dentro de la aplicación 6–15
Copiar pantallas a otra aplicación 6–16
Mover pantallas a otra aplicación 6–17
Convertir pantallas copiadas 6–18
Color a escala gris 6–19
Guardar una aplicación 6–20
Cerrar una aplicación 6–21
Salir de PanelBuilder 6–21

Trabajar con objetos

Objetivos del capítulo 7–1
Acceder a objetos 7–2
Puntero de dibujar 7–3
Crear objetos en el área de visualización 7–4
Alinear objetos 7–5
Cuadrícula táctil 7–5
Cuadrícula de pantalla 7–6
Crear objetos en teclas de función 7–7
Seleccionar objetos 7–8
Dar tamaño a los objetos 7–9
Mover objetos 7–9
Agrupar y desagrupar objetos 7–10
Amontonar objetos 7–11
Acercar y alejar objetos 7–11
Texto interior del objeto 7–12
Formatear objetos 7–13
Establecer colores para los objetos 7–13
Editar atributos de objeto 7–14
Configurar estados múltiples u objetos de lista 7–15
Operaciones del estado 7–17
Entrar una descripción de un objeto 7–18
Esconder un objeto 7–19
Copiar/Cortar y Pegar objetos 7–20
Copiar/Cortar objetos a un tipo de aplicación diferente 7–21
Eliminar objetos 7–22
Revertir una operación 7–22

Crear pulsadores

Objetivos del capítulo 8–1
Sugerencias útiles 8–1
Tipos de pulsadores 8–2
Tipos de contacto 8–2
Texto y gráficos de pulsadores 8–3
Crear pulsadores 8–4
Establecer atributos de pulsadores 8–4
Establecer atributos de pulsadores 8–6
Etiqueta Indicadora 8–6
Etiqueta de handshake 8–7
Entrada 8–7
Configurar estados de pulsador 8–8
Editar número de estado para un pulsador de Estado múltiple 8–9
Editar texto de estado 8–9
Entrar valores de estado 8–10

Crear Selectores de lista de control

Objetivos del capítulo 9–1
Sugerencias útiles 9–1

Lista de control estándar 9–2
Lista de control pilotada 9–2
Etiqueta del bloque de Escritura 9–3
Estados inactivos 9–3
Opciones de la lista de control 9–4
Lista de control con datos de valor 9–4
Lista de control con datos de bit 9–4
Listas Múltiples de Control 9–5
Crear un Selector de lista de control 9–5
Establecer atributos de selector de la lista de control 9–6
Establecer atributos de selector de la lista de control 9–8
Configurar estados de selector de la lista de control 9–10
Editar número de estados 9–10
Editar texto del estado 9–11
Entrar valores de estado 9–11
Restringir Acceso a estados (Listas de control Pilotadas) . . 9–11
Crear teclas de lista 9–12

Crear controles de entrada numérica

Objetivos del capítulo 10–1
Sugerencias útilies 10–1
Botón de activar el teclado 10–2
Punto cursor de entrada numérica 10–2
Memoria auxiliar 10–2
Ejemplos de entrada numérica 10–3
Ejemplo de Punto cursor 10–3
Ejemplo de Activar teclado 10–3
Escalar datos de entrada 10–4
Límite de datos para un valor escalado 10–5
Valor inicial de un valor escalado 10–5
Precisión y redondear 10–6
Crear objetos de entrada numérica 10–7
Establecer atributos para objetos de entrada numérica 10–7
Tipo 10–8
Entrada 10–8
Etiqueta de escritura 10–8
Visualizador 10–9
Formato 10–10
Etiqueta de Notificación y Etiqueta de handshake 10–10
Controles de entrada ASCII 10–12
Botón de activar teclado 10–12
Punto cursor 10–12
Memoria auxiliar para terminales de teclado 10–13
Memoria auxiliar para terminales táctiles 10–14
Memoria auxiliar ASCII para otros lenguajes 10–15
Crear un objeto de Entrada ASCII 10–15
Establecer propiedades para un objeto de entrada ASCII . 10–16

Crear selectores de pantalla

Objetivos del capítulo 11–1
Sugerencias útiles 11–1
Botón de Ir A Pantalla 11–2
Botón de Ir A Pantalla Config 11–2
Botón de Regresar a pantalla 11–2
Selector de lista de Pantallas 11–2
Creando botones de pantalla 11–3
Establecer atributos de botones de pantalla 11–4
Crear Selector de lista de pantallas 11–5
Establecer atributos de un Selector de Pantalla 11–6
Configurar entradas en un Selector de lista de pantalla 11–7
Crear Teclas de lista 11–9
Cambios de pantalla controlado por PLC/SLC 11–9

Crear gráficos de barra, indicadores y visualizadores numéricos

Objetivos del capítulo 12–1
Sugerencias útiles 12–1
Datos de escala 12–2
  Visualizadores de Datos Estándares 12–2
  Visualizadores de Datos Escalados 12–2
Estados de error 12–3
  Indicadores de Estado Múltiple 12–3
  Gráfico de barras 12–3
  Indicadores de lista 12–3
  Visualizadores de datos numéricos 12–3
Gráficos de barra 12–4
Visualizadores de datos numéricos 12–9
  Tipos de Visualizadores de Datos Numéricos 12–9
  Crear Visualizadores de Datos Numéricos 12–9
  Establecer Atributos de un Visualizador de Datos Numérico 12–10
Dígitos 12–10
    Punto decimal 12–11
    Etiqueta de lectura 12–11
Indicadores de estado múltiple 12–12
  Tipos de Indicadores de Estado Múltiple 12–12
  Activar un Indicador de estado 12–13
  Establecer atributos de un indicador de estado múltiple . . 12–14
  Configurar estados para un indicador de estado múltiple . . 12–16
Indicadores de lista 12–18
  Tipos de indicadores de lista 12–18
  Activando una entrada de lista 12–19
  Crear un Indicador de lista 12–20
  Establecer los atributos de un Indicador de lista 12–20
  Configurar entradas de un Indicador de lista 12–22

Crear gráficos de barra, indicadores y visualizadores numéricos

Objetivos del capítulo 13–1
Sugerencias útiles 13–1
Tipo de mensajes 13–2
Activación de mensajes 13–4
Estado de error 13–5
Crear un visualizador de mensaje 13–6
Establecer el número de mensajes en un visualizador 13–6
Configurar mensajes 13–8
Crear un objeto para imprimir mensajes 13–10

Usar objetos globales

Objetivos del capítulo 14–1
¿Qué es un objeto global? 14–1
Definir un objeto global 14–4
Usar un objeto global 14–5
Mover y Cambiar el Tamaño de los Objetos Globales 14–6

Crear alarmas

Objetivos del capítulo 15–1
Sistema de alarmas 15–1
Crear Bandera de alarma 15–6
Crear Lista de alarma 15–9
Configurar parámetros globales para alarmas 15–12
Definir disparos de alarma 15–14
Crear alarmas 15–16
Definir etiquetas opcionales para disparos 15–22
Definir etiquetas remotas usadas por el controlador 15–26
Ejemplos de alarmas 15–28

Añadir gráficos

Objetivos del capítulo 16–1
Sugerencias útiles 16–1
Objetos gráficos 16–2
Herramientas de gráficos 16–2
Dibujar una línea 16–3
Dibujar líneas conectadas 16–4
Dibujar formas 16–5
Dibujar a mano alzada 16–6
Añadir símbolos ISA 16–7
Añadir texto de fondo 16–8
Importar/Exportar gráficos 16–10
Usar gráficos de fondo 16–16

Formatear objetos y texto

Objetivos del capítulo 17–1

Opciones de formato 17–2
Cambiar la apariencia de objetos 17–3
Trabajar con texto interior 17–10
Trabajar con gráficos interiores 17–19
Cambiar la apariencia del texto 17–24

Usar el Editor de texto

Objetivos del capítulo 18–1
Abrir el Editor de texto 18–2
Entrar texto nuevo 18–3
Editar texto 18–4
Insertar variables en el texto 18–5
Clasificar texto 18–6
Filtrar texto 18–6
Imprimir texto 18–7
Eliminar texto sin usar 18–8
Volver a numerar texto 18–9
Mover texto 18–9
Copiar texto en objetos 18–10

Trabajar con etiquetas

Objetivos del capítulo 19–1
Usar el Editor de etiquetas 19–1
Validar direcciones de etiqueta 19–4
Definir etiquetas 19–5
Guardar etiquetas 19–7
Ver etiquetas 19–7
Insertar y eliminar etiquetas 19–7
Copiar etiquetas 19–8
Duplicar etiquetas 19–9
Encontrar etiquetas 19–10
Clasificar etiquetas 19–11
Imprimir etiquetas 19–12
Imprimir etiquetas 19–14
Usar herramientas 19–15
Utilidad e Importar/Exportar etiquetas 19–15
Utilidad de Importar/Exportar etiquetas 19–16
Utilidad de Importar/Exportar eitquetas 19–18

Configurar el terminal y la comunicación

Objetivos del capítulo 20–1
Panorama de la configuración del terminal 20–2
Definir comunicaciones DH+ 20–5
Definir comunicaciones remotas 20–7
Definir transferencia de bloques 20–9
Configurar puerto de impresión 20–11
Cambiar el tipo de terminal 20–13
Establecer opciones de inicialización 20–15

Establecer formato de Hora/Fecha 20–17
Establecer opciones avanzadas del terminal 20–19
Establecer un calendario de mantenimiento 20–21
Definir las etiquetas de control PLC/SLC 20–22
Definir etiquetas de control PLC/SLC 20–23
Definir etiquetas de estado 20–24

Manejar proyectos

Objetivos del capítulo 21–1
Acerca de proyectos 21–1
Manejar proyectos 21–2
Manejar dispositivos en proyectos 21–4
Copiar un proyecto a otra computadora 21–6
Restaurar un proyecto 21–7
Mover una aplicación a otra computadora 21–7
Substituir etiquetas múltiples y dispositivos en un proyecto . . . 21–8
Añadir etiquetas desconocidas o dispositivos a un proyecto 21–9
Establecer Preferencias para susbtituir/añadir etiquetas 21–10
Restaurar un proyecto creado con versión PanelBuilder 900 . . 21–11

Soporte multilingüe

Objetivos del capítulo 22–1
¿Qué aprenderá? 22–1
Requisitos del sistemas 22–2
Terminología 22–2
¿Qué es la herramienta FontTool? 22–3
Editor de método de entrada 22–4
Usando FontTool 22–5
Crear una aplicación usando un archivo de fuente 22–11
Paso 1 – Seleccionar terminal que soporte fuentes externas 22–11
Paso 2 – Activar soporte de fuentes externas 22–12
Paso 3 – Crear una aplicación 22–13
Paso 4 – Copiar archivo de fuente a la tarjeta de memoria 22–14
Paso 5 – Descargar y ejecutar la aplicación 22–14
Localización y solución de problemas 22–15
Traducir una aplicación de texto en Excel 22–19

Validar y transferir aplicaciones

Objetivos del capítulo 23–1
Sugerencias útiles 23–1
Validar aplicaciones 23–2
Corregir los errores de validación 23–3
Imprimir los mensajes de validación 23–4
Enviar mensajes de validación a un archivo 23–5
Opciones de transferencia 23–6
Terminal PanelView 23–6
Conexión local DH+ 23–6
Conexión Pass-Through 23–6

Tarjeta de memoria 23–7
Archivo DOS 23–7
Utilidad de transferencia 23–8
Utilidad de transferencia de archivo de aplicación 23–8
Utilidad de transferencia de archivo PanelView DOS 23–8
Drivers internos 23–9
Descargar directamente a un terminal 23–11
Descargar a una red local DH+ 23–13
Descargar a un terminal usando Pass–Through 23–14
Configuración del Pass–Through de E/S Remoto 23–15
Configuración de Pass–Through de DH–485 23–16
Descargar a una tarjeta de memoria de DOS 23–17
Descargar a un archivo DOS 23–19
Cargar directamente a un terminal 23–20
Cargando en una red local DH+ 23–22
Cargar desde un terminal usando Pass-Through 23–23
Usar la Utilidad de Transferencia d Archivo de Aplicación . . . 23–24
Reducir el tamaño de aplicaciones para descargar 23–29
Exceder la memoria RAM en el terminal 23–29

Crear informes

Objetivos del capítulo 24–1
Tipos de informe 24–1
Conectar a una impresora 24–1
Crear e imprimir un informe 24–2
Cambiar la configuración de un informe 24–3
Establecer una impresora 24–5
Enviar el informe a un archivo 24–6

Apéndice A – Resumen de comandos

Apéndice B – Repaso de Barra de herramientas y mapas de bits

Apéndice C – Hojas de trabajo de PanelBuilder

Apéndice D – Mensajes de error y de advertencia del Software

Apéndice E – Mensajes de validación

Apéndice F – Localización de averías

Apéndice G – Etiquetas internas Sólo–lectura

Apéndice H – Usar carácteres ASCII extendidos

Glosario

Prefacio

Este manual es una guía de referencia para el Software de Configuración PanelBuilder™. Este manual describe características y procedimientos usados para crear las aplicaciones de panel de control para la familia de los Terminales de Operador PanelView™.

Como este es un manual de referencia, cubre todas las características del software. Puede que usted no use o necesite usar todas las características, así que use el manual como lo necesite.

Si usted está comenzado, quizás quiera leer primero el Manual de Inicio (Getting Started Manual). Ese manual le conduce por todos los pasos necesarios para crear un ejemplo de una aplicación, inclusive cómo descargar y ejecutar una aplicación en el terminal.

Audiencia destinada

Este manual es para la persona responsable de diseñar las aplicaciones que ejecutará un terminal de operador PanelView.

Puesto que el Software de Configuración PanelBuilder ejecuta en el entorno Microsoft ®Windows® usted debe saber cómo usar un mouse, escojer comandos, trabajar con ventanas y cuadros de diálogo.

Usted debe tener también un entendimiento básico de:

- Controladores lógicos PLC® y SLC™, especialmente el programa de controlador y archivos de datos.
- Red de comunicación en la cual la aplicación ejecutará.

Paquete de software

El paquete del Software de Configuración PanelBuilder incluye:

- discos de instalación de 3 $^{1}/_{2}$ pulg
  - Software PanelBuilder
  - Software INTERCHANGE o RSLinx Lite
  - Software de Utilidades AB
- Manual del Software de Configuración PanelBuilder
- Manual del Terminal de Operador
- Manual de Inicio, (Getting Started Manual)
- Manual de Utilidad de Transferencia de Archivo de PanelView

Contenido del manual

Este manual está organizado de la siguiente manera:

Cap.	Título	Descripción
	Prefacio	Describe el propósito y el contenido del manual, la audiencia destinada y las convenciones usadas.
1	Vista general del PanelBuilder	Describe el PanelBuilder y las características de producto.
2	Instalar	Muestra como instalar el Software PanelBuilder e INTERCHANGE en una computadora personal.
3	Planificar una aplicación	Dá las pautas para planificar una aplicación. También describe las hojas de trabajo para la planificación de una aplicación.
4	Comunicaciones	Muestra una vista general de las comunicaciones Remotas de E/S, DH+ y el DH–485.
5	PanelBuilder Básico	Cubre técnicas básicas al usar PanelBuilder.
6	Trabajar con archivos y pantallas de aplicación	Muestra como abrir, cerrar y guardar archivos de aplicación y pantallas. También muestra como salir de PanelBuilder.
7	Trabajar con objetos	Describe como obtener, crear y editar objetos. También describe operaciones básicas sobre como seleccionar, dar tamaño, mover, agrupar y acercarse o alejarse de objetos
8	Crear pulsadores	Muestra cómo crear y configurar controles de pulsadores momentáneos, mantenidos, cerrados, enclavados y de estado múltiple.
9	Crear Selectores de lista de control	Muestra como crear y configurar listas de control estándar y pilotadas.
10	Crear Controles de entrada numérica	Muestra como crear objetos que abren una memoria auxiliar para la entrada numérica de datos.
11	Crear Selectores de pantalla	Muestra como crear selectores de pantalla para navegar entre pantallas en una aplicación. Los selectores de pantalla incluyen: Ir A/Ir A Config, Regresar y lista de pantallas.
12	Crear gráfico de barras, indicadores y visualizadores numéricos	Muestra cómo crear y configurar indicadores de estado múltiple, indicadores de lista, gráficos de barra y pantallas de visualización para datos numéricos.
13	Crear visualizadores de mensajes	Muestra cómo crear las visualizaciones de mensaje que informan del estado presente o dan instrucciones al operario.
14	Usar objetos globales	Muestra como marcar (bandera) objetos para uso global y como acceder a objetos globales.
15	Crear alarmas	Describe los compoentes de alarma (Visualizador de bandera de alarma, Botones de alarma, Lista de alarma, parámetros de alarma global, definiciones de alarma y de disparo) y cómo usar estos componentes para condiciones de disparo de alarma.
16	Añadir gráficos	Muestra cómo añadir líneas, formas, símbolos de ISA y texto de fondo. También muestra cómo importar,de otros programas, mapa de bits gráficos tal como Paintbrush.
17	Formatear objetos y texto	Muestra cómo usar las opciones de formatear para cambiar la apariencia visual de objetos y del texto. Muestra cómo añadir a los objetos texto interior y gráficos.
18	Usar el Editor de texto	Describe como usar la aplicación del Editor de texto para crear, editar, clasificar, filtrar e imprimir el texto de la aplicación, así como volver a usar el texto.
19	Trabajar con etiquetas	Como usar el editor de etiqueta para entrar/editar información de etiqueta, imprimir etiquetas e importar/exportar etiquetas.
20	Configurar el terminal y las comunicaciones	Cómo establecer parámetros de comunicación de ejecución y operación para el teminal PanelView y como convertir aplicaciones de un terminal a otro.
21	Administrar proyectos	Dice cómo vincular un proyecto a una aplicación y cómo copiar, reagrupar y borrar proyectos o dispositivos en proyectos.
22	Soporte multilingüe	Muestra cómo usar la Utilidad de FontTool para crear y usar archivos de fuente (en lenguajes específicos) para aplicaciones PanelBuilder.

Cap.	Título	Descripción
23	Validar y transferir aplicaciones	Describe cómo validar y transferir aplicaciones PanelBuilder entre una computadora personal y un terminal PanelView, tarjeta de memoria PCMCIA o archivo de disco.
24	Crear informes	Dice cómo crear e imprimir informes de aplicación.

Convenciones

Las siguientes convenciones son usadas a través de este manual:

- PanelBuilder se refiere al Software de Configuración PanelBuilder.
- El terminal PanelView o el terminal, se refiere al Terminal de operador PanelView, a menos que se especifique de otra manera.
- Windows se refiere a las versiones 3.1 de Microsoft Windows o superiores y a Windows 95.
- Las teclas en el teclado, parecen en letras mayúsculas pequeñas. Por ejemplo, la tecla de contro (Ctrl) aparece en el texto como CTRL.
- Cuándo teclas deben ser pulsadas en combinación, usted verá que están conectadas por un +. Por ejemplo, ALT+F4 significa sujete la tecla de ALT mientras pulsa F4.
- Los procedimientos comienzan con letras de texto negritas y dos puntos. Por ejemplo:

  Para abrir un archivo de aplicación:

- Un cursor sólido en el márgen izquierdo indica una sugerenica.

▶ El punto de ancla es la agarredera opuesta a la agarredera uqe usted escoge. EL punto de ancla no se mueve al tratar de dar tamaño a objetos.

Publicaciones relacionadas

La siguiente tabla muestra las publicaciones relaccionadas al Software de configuración PanelBuilder y los terminales de operador PanelView.

Título de publicación	Núm. de publicación
Terminal PanelView Manual del usuario	2711–6.1ES
Manual de Inicio PanelBuilder (Getting Started Manual)	2711–6.2
Comunicaciones DeviceNet para Terminales PanelView	2711–6.0.4ES
ControlNet Communications for PanelView Terminals	2711–6.10
Utilidad de transferenica de archivo PanelView	2711–805ES

Para más información sobre su controlador lógico, consultar con la documentación apropiada de Software INTERCHANGE, Software RSLinx Lite, o Microsoft Windows.

Soporte técnico

Si tiene preguntas sobre el PanelBuilder , consultar con los manuales o con Ayuda en línea. Si no puede encontrar la respuesta a su pregunta, consultar con los miembros de Sorporte ténico global de Rockwell:

Rockwell International
Technical Support
6680 Beta Drive
Mayfield Village, Ohio 44143

Consultar su oficina local de Allen-Bradley o llamar a los EE.UU. (440) 646–7800. También puede enviar un fax al departamento de soporte técnico llamando al 1–440–646–7801 entre las 8Am y 5PM, de Lunes a Viernes.

Por favor, cuando llame, tenga listo el número de serie de su software. Usted puede encontrar este número en uno de tres lugares:

- en la tarjeta de registro que recibió con el software
- en la pantalla que aparece cuando comienza el PanelBuilder
- en el menú principal de Ayuda, cuando escoge Acerca

Las contestaciones a las preguntas más comunes están disponibles mediante:

- Servicios de AutoFax, llamar al 440–646–5436

  Este servicio proporciona un índice de documentos que están disponibles y automáticamente enviará un documento via fax. El servicio está disponible 24 horas al día, los 7 días de la semana.

- Página en la Red con la dirección: www.ab.com , específicamente bajo el menú de Technical Support/FAQ

Actualizaciones de Software/Firmware

Según se hacen disponibles mejoras y características nuevas, puede intentar actualizar el software PanelBuilder y el firmware PanelView.

Usted recibe automáticamente actualizaciones de software gratis. Complete y envíe su tarjeta de registración a Rockwell Software. Puede pedir actualizaciones de software comunicándose con:

- Oficinas locales de Allen-Bradley
- Rockwell Software al 440-646-7700
- Descargar el software en inglés desde www.software.rockwell.com. Bajo Support (Soporte), seleccionar Software Updates (Actualización de Software) y buscar PanelBuilder ó 2711ND3.

Para recibir actualizaciones de firmware comuníquese con:

- Rockwell Software al 440-646-7700
- Descargar la actualización desde la dirección electrónica de Allen Bradley: www.ab.com. Seleccionando Rockwell Automation Technical Support (Soporte Técnico de Rockwell Automation), entonces Downloads (Descargas).

Vista general del PanelBuilder

Objetivos del capítulo

Este capítulo contiene las siguientes secciones:

Sección	Página
¿Qué es el PanelBuilder?	1–1
¿Qué es una aplicación?	1–1
¿Qué es un proyecto?	1–1
Características del PanelBuilder	1–2
Pantallas de aplicación típicas	1–5
Objetos de pantalla	1–6

¿Qué es el PanelBuilder?

El PanelBuilder es un paquete basado en Windows de Microsoft que le permite diseñar las aplicaciones del panel de control para el terminal PanelView. Para simplificar el diseño de aplicación, el PanelBuilder usa menús, cuadros de diálogo y herramientas que son estándares en Windows.

¿Qué es una aplicación?

Una aplicación de PanelBuilder es una serie de pantallas que contiene objetos tales como pulsadores, indicadores, listas del control y gráficos de barra. El operador actúa recíprocamente con estos objetos en el terminal pulsando las teclas de función o tocando la pantalla del terminal.

Las aplicaciones se transfieren entre su computadora y un terminal PanelView, usando una conexión de serie, Pass–Through, o una tarjeta de memoria.

Las aplicaciones de PanelBuilder comunican datos a controladores lógicos en una variedad de redes inclusive: DH–485, DH+, DF1, Remoto de E/S, DeviceNet y ControlNet.

Los puertos en el terminal PanelView determinan el protocolo de comunicaciones usadas.

¿Qué es un proyecto?

Cada aplicación de PanelBuilder (archivo .PBA) se asocia con un proyecto. El proyecto identifica:

- Direcciones de controlador a las que los objetos de PanelBuilder escriben a, o leen de. (Las etiquetas se definen en el Editor de Etiquetas.)
- Tiempo de ejecución de parámetros de comunicación para el terminal PanelView y controlador. (Los dispositivos se definen en Configuración del Terminal.)

Aplicaciones diferentes pueden compartir etiquetas en un proyecto si las aplicaciones son del mismo protocolo de comunicación.

Características PanelBuilder

Esta sección ofrece una vista general de las características del PanelBuilder.

Operación con menú o herramientas

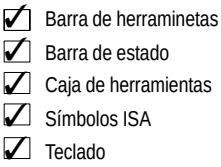
El PanelBuilder opera dentro del entorno de Windows de Microsoft usando menús y herramientas para realizar la mayoría de las funciones. Usted puede usar uno u otro, o ambos, lo que encuentre más fácil de usar.

Editores de la Hoja de cálculo

Las hojas de cálculo son usadas para simplificar las operaciones de edición, por ejemplo:

- editar estado de objetos de lista u objetos de estado múltiple
- editar texto de aplicación
- editar alarmas y disparar alarmas

Muchas opciones de formatear para textos y objetos pueden ser configuradas directamente, desde las celdas en la hoja de cálculo.

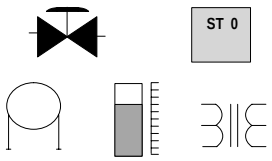


Preferencias seleccionables

Establecer características de la ventana del área de trabajo a las que prefiere o usa repetidamente. Opciones tales como la barra de herramienta y la caja de herramientas pueden ser activadas o desactivadas dependiendo de su uso. Cuando una aplicación nueva se crea o cuando usted comienza una sesión nueva, el PanelBuilder usa las últimas selecciones.

Información de Ayuda y de Barra de estado

Las opciones de la barra de estado y de ayuda proporcionan ayuda inmediata.



Objetos y dibujos predefinidos

Para simplificar el desarrollo de la aplicación, el PanelBuilder proporciona un conjunto de objetos predefinidos (tales como pulsadores, gráficos de barra, símbolos ISA). Gráficos adicionales están disponibles para crear sus propios dibujos o para mejorar sus pantallas. Usted también puede importar mapa de bits gráficos creados con otros programas. Además, una variedad de opciones de formato están disponibles para cambiar la apariencia de objetos y del texto.

Objetos globales

Un objeto global hace referencia a un objeto que aparece múltiples veces en una aplicación. Cualquier objeto no gráfico se puede designar como un objeto global. Usted puede obtener un objeto global desde cualquier pantalla. Cuando se modifica un objeto global, el PanelBuilder automáticamente actualiza todos los vínculos del objeto. A pesar del número de vínculos a ese objeto, el terminal PanelView almacena una sola copia del objeto global.

Editor de Etiquetas

El Editor de Etiquetas se usa para entrar, actualizar, imprimir, importar/exportar etiquetas de aplicaciones. Cada etiqueta tiene los atributos que definen como un objeto actúa recíprocamente con una dirección del controlador. Entrar varias etiquetas a la vez usando la tabla o entrar una etiqueta a la vez usando el formulario.

Paleta de Color

Una paleta de color fija está disponible para crear aplicaciones para los terminales PanelView, de color o gris. Para terminales de color, la paleta soporta 16 colores EGA estándar. Para terminales grises, la paleta soporta 4 colores. Usar la paleta para aplicar diferentes colores a la parte frontal o al fondo de un objeto, texto y gráfico. Las aplicaciones de color y grises soportan ambos mapa de bits, de color y monocromos.

En el menú de Formato, o en el marcador de Estado de objetos de múltiple estado/lista se pueden acceder a los colores frontales o de fondo.

Alarmas

El sistema de Alarma incluye:

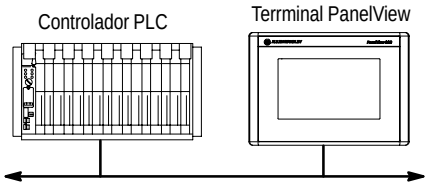
- Visualizadores emergentes de Banderas de Alarma sobre la pantalla actual, para notificar al operador cuando ocurre una alarma.
- Botones de Alarma que permiten al operador tomar acción referente a una alarma.
- Lista de Alarma que muestra la información de, al menos las últimas 100 alarmas, incluyendo si han sido reconocidas.
- Botones de Lista de Alarma para imprimir o borrar las alarmas en la lista.
- Diálogo de Configurar Alarmas que proporciona un conjunto de marcadores para configurar alarmas, disparos y parámetros de alarmas globales.

Informes

Crear informes especializados para una aplicación, inlcuyendo:

- descripción de aplicación
- atributos del objeto
- texto de aplicación
- selecciones del terminal
- etiqueta
- definiciones de alarma
- imagenes de pantalla y visualizador de bandera de alarma

Los informes de imprimir a un archivo o a una impresora gráfica, son soportadas por Microsoft Windows.



Configuración de Terminal y de Comunicación

A los parámetros de operación y de ejecución de comunicación para el terminal PanelView y el controlador lógico, se acceden desde el diálogo de Configurar Terminal, incluyendo:

- Configuración del puerto de impresora RS-232
- Preselecciones de inicio
- Visualizador del formato de Hora/Fecha
- Selección de archivo de fuente (para un idioma en específico)
- Opciones controladas por el PLC/SLC (cambios de pantalla y hora/fechas)
- selecciones de auto repetición para las células táctiles/teclas del terminal, visualizador de selecciones, selección de lenguaje para mensajes del terminal y timeout de handshake.

Validación de aplicación

Usar la característica de validación para cotejar si una aplicación opera correctamente. Una aplicación es validada automáticamente cuando es descargada al terminal. Usted también puede validar una aplicación en cualquier momento usando el comando de menú. Las advertencias o errores detectados durante la validación pueden ser vistos o impresos a un archivo.

Capacidades de Carga/Descarga

Transferir aplicaciones entre la computadora que ejecuta el PanelBuilder y el terminal PanelView usando:

- una conexión serie
- el Pass–Through de una computadora en la red DH+
- una tarjeta de memoria
- archivo DOS

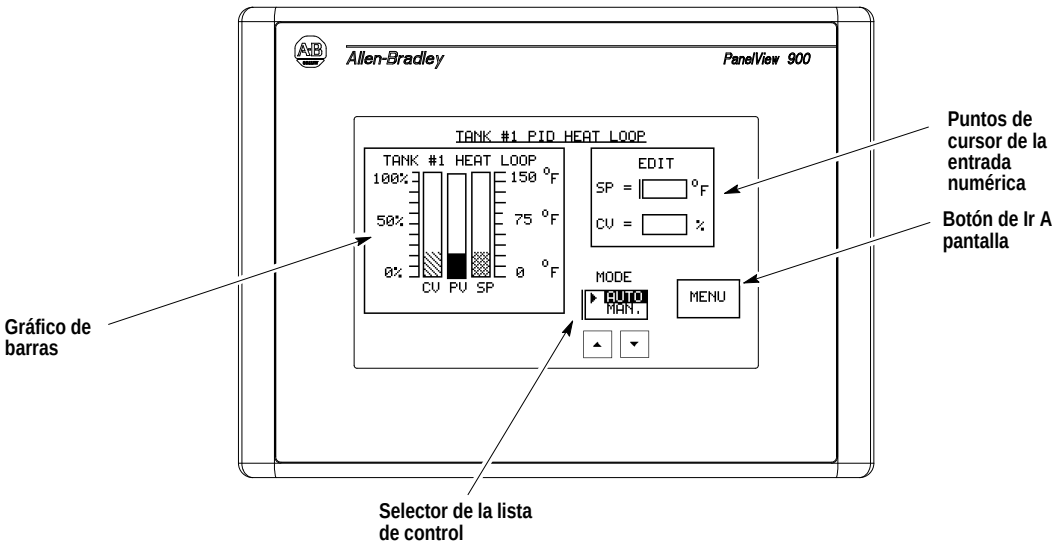
Computadoras con un DataBook TMB240 o una unidad de tarjeta TMB250, pueden transferir aplicaciones a/de una tarjeta de memoria de Allen–Bradley (No. de catálogo 2711–NM11, –NM12, –NM13, NM14).

Computadoras con un drive de tarjeta PCMCIA/ATA puede transferir aplicaciones de/a las tarjetas de memoria Allen–Bradley (No. de catálogo 2711–NM22, –NM24, –NM26). Las computadoras portátiles (laptop) son comnpatibles con tarjetas de memoria ATA, que soportan Windows 95 y dispositivos Plug and Play.

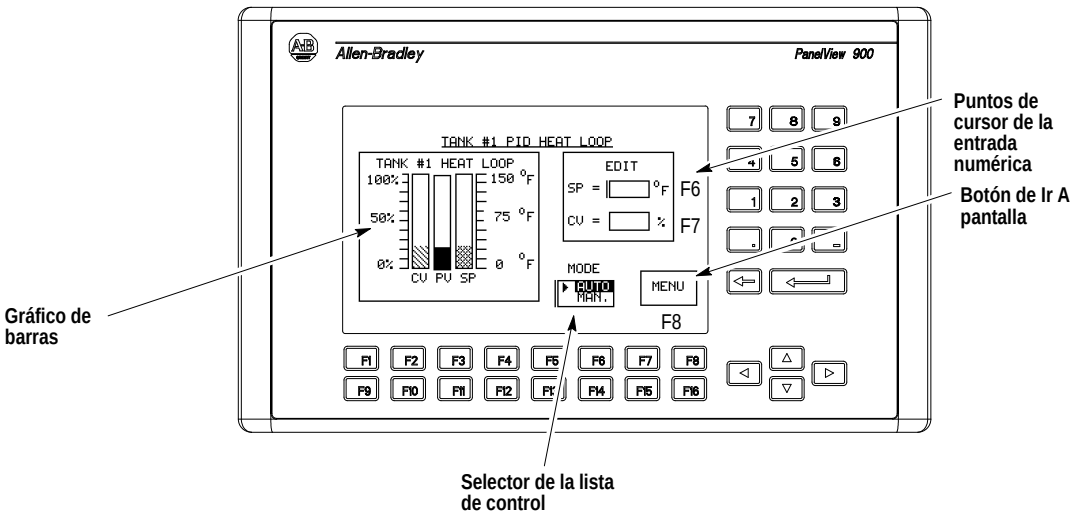
Pantallas de aplicación típicas

Las pantallas de aplicación pueden contener una variedad de controles, visualizaciones u objetos gráficos. Las pantallas siguientes muestran ejemplos de:

- El selector de la lista de control
- Los puntos de cursor de la entrada numérica
- Los gráficos de barra
- El botón de Ir A pantalla



En terminales de pantalla táctil, el operador activa funciones de entrada tocando un objeto en la pantalla. Por ejemplo, para ver el menú principal de pantalla, el operador toca el botón de MENU.



En terminales con teclado, el operador activa funciones de entrada pulsando la tecla de función asignada al objeto. Por ejemplo, para ver el menú principal de pantalla, el operador pulsa la tecla de función de MENU (F8). Para activar los objetos de punto de cursor, el operador pulsa las teclas de función F6 ó F7 (SP o CV).

Objetos de pantalla

La siguiente tabla lista los objetos que usted puede colocar en una pantalla. Un objeto es dinámico o estático.

- **Objetos dinámicos** actuan recíprocamente con una dirección del controlador.
- **Objetos estáticos** no actuan recíprocamente con una dirección del controlador.

Objetos de pantalla		Descripción	Tipo
Controles de pulsadores	Pulsador momentáneo	Cambiar el estado cuando es pulsado y regresar al estado cuando es soltado.	Dinámico
	Pulsador mantenido	Cambiar el testado cuando es pulsado y permanecer en este estado hasta que es soltado. Pulsar y soltar otra vez regresa el pulsador a su estado original.	Dinámico
	Pulsador enclavado	Cambiar el estado cuando es pulsado y permanecer en ese estado hasta ser desenclavado por el controlador.	Dinámico
	Pulsador de estado múltiple	Soportar 2–16 estados. Cambiar estados cada vez que el botón es pulsado. Después del último estado, el botón regresa a su estado original y se repite el ciclo.	Dinámico
Selectores de la lista de control	Lista estándar de Control①	Permitir al operador seleccionar una opción de control desde una lista de desplazar de 255 opciones. Las teclas de flecha arriba y abajo del terminal se usan para moverse en la lista. La opción seleccionada es enviada al controlador inmediatamente o cuando la tecla de Entrar es pulsada. Pulsar Entrar es una opción seleccionada durante la configuración de aplicación.	Dinámico Dinámico
	Lista pilotada de Control①	Restringir acceso de la lista de control al controlador, operador o ambos. Una lista de control pilotada permite que el controlador seleccione un estado de la lista.	
Entrada numérica de datos	Punto de cursor	Mostrar valor actual a la dirección del controlador en una caja de datos. La memoria auxiliar, cuando seleccionada, abre, permitiéndole al operador cambiar el valor usando el teclado.	Dinámico
	Botón de activar el teclado	La memoria auxiliar, al ser pulsada, abre y activa el teclado del terminal o el teclado de la pantalla táctil, para permitir la entrada de datos numéricos.	Dinámico
Entrada de datos ASCII	Punto de cursor	Mostrar valor actual a la dirección del controlador en una caja de datos. La memoria auxiliar, cuando seleccionada, abre, permitiéndole al operador cambiar la cadena de caracter usando el teclado.	Dinámico
	Botón de activar el teclado	La memoria auxiliar, al ser pulsada, abre y activa el teclado del terminal o el teclado de la pantalla táctil, para permitir la entrada de datos ASCII.	Dinámico
Indicadores y visualización de datos	Indicador de estado múltiple	Mostrar uno de los 2000 estados únicos. El valor en la dirección del controlador determina cual estado mostrar.	Dinámico
	Indicador de lista	Iluminar un estado en la lista desplazadora, soportando hasta 255 estados. El valor en la dirección del controlador determina cual estado iluminar.	Dinámico
	Visualización de datos numéricos	Mostrar valor actual en la dirección del controlador (binario, BCD, número entero, float). Usar escalas (y=mx+b) para mostrar el valor en unidades apropiadas.	Dinámico
	Gráfico de barra	Monitorizar condiciones que cambian, tal como, temperatura, presión o niveles de flujo. Crear gráficos de barra con o sin escalas.	Dinámico
	Visualización de mensaje	Presentar información de estado o instrucciones al operador. El controlador dispara mensajes desde la lista predefinida con hasta 2000 mensajes.	Dinámico
	Sólo imprimir objetos de mensaje	Similar a un visualizador de mensajes pero los mensajes se imprimen en la impresora conectada, en lugar de ser visualizados en la pantalla del terminal.	Dinámico
Variables	Hora	Insertar una variable de hora dentro de la cadena de texto.	Estático
	Fecha	Insertar una variable de fecha dentro de la cadena de texto.	Estático
	Variable numérica	Insertar una variable numérica dentro de la cadena de texto.	Dinámico

Objetos de pantalla		Descripción	Tipo
	Variable ASCII	Insertar una variable ASCII dentro de la cadena de texto.	Dinámico
Selectores de pantalla	Botón de Ir A Pantalla	Mover a una pantalla de aplicación específica.	Estático
	Botón de Ir A Pantalla Config	Visualizar el menú del Modo de Configuración del terminal PanelView.	Estático
	Botón de regresar a la pantalla	Regresar a la pantalla previa.	Estático
	Selector de lista①	Visualizar una pantalla seleccionada de una lista de pantallas. Las teclas de flecha arriba y abajo del terminal son usadas para moverse por la lista.	Estático
Teclas de Lista①	Mover hacia arriba	Mover cursor hacia arriba en una lista de control o en una pantalla de selectores de lista.	Estático
	Mover hacia abajo	Mover cursor hacia en una lista de control o en una pantalla de selectores de lista.	Estático
	Inicio	Mover cursor al primer item en la lista de control o en una pantalla de selectores de lista.	Estático
	Fin	Mover cursor al último item en la lista de control o en una pantalla de selectores de lista.	Estático
	Re–Página	Mover cursor a la página previa en una lista de control desplazadora o en una lista de pantalla.	Estático
	Av–Página	Mover cursor a la siguiente página en una lista de control desplazadora o en una lista de pantalla.	Estático
	Retroceder	Regresar el cursor a la selección iluminada actual en la lista de control o la lista de pantalla.	Estático
	Entrar	Visualizar la pantalla seleccionada desde el selector de la lista de pantalla o confirmar la selección de la lista de control y enviar la selección al controlador.	Estático
Alarmas	Botón de reconocer	Reconocer la alarma mostrada en la Bandera de Alarma y Eliminar la Bandera de Alarma del visualizador del terminal.	Dinámico
	Botón de borrar	Borrar la Bandera de Alarma del visualizador del terminal sin reconocer la alarma.	Estático
	Botón de imprimir	Imprimir el mensaje actual mostrado en la Bandera de Alarma.	Estático
	Botón de reconocer todo	Reconocer todas las alarmas (actuales y pendientes) y eliminar las Banderas de Alarma del visualizador del terminal.	Dinámico
	Lista de alarma ①	Visualizar una lista de alarmas disparadas. El operador puede reconer alarmas en la lista, borrar la lista o imprimir la lista.	Dinámico
	Botón de imprimir lista	Imprimir todas las alarmas en la Lista de Alarmas.	Estático
	Botón de borrar lista	Borrar la Lista de Alarma. También borra la Bandera de Alarma aunque puede que la condición de alarma aún exista.	Estático
Gráficos	Línea/Línea conectada	Crear una línea o líneas conectadas.	Estático
	Rectángulo	Crear un rectángulo o cuadrado.	Estático
	Círculo/Elipse	Crear un círculo o elipse.	Estático
	Forma libre	Crear un dibujo a mano.	Estático
	Escala	Crear una escala con marcas para el gráfico de barra u otra cosa.	Estático
	Texto de fondo	Crear títulos para pantallas o texto de fondo no vinculado al objeto.	Estático
	Símbolos ISA	Seleccionar uno de 32 dibujos predefinidos tal como una válvula para poner en un objeto en la pantalla.	Estático
	Gráficos importados	Importar/exportar bitmaps creados con otros programas.	Estático

① Los terminales táctiles PanelView 900, 1000 y 1400 requieren Teclas de lista para mover el cursor por una lista de control, un selector de lista de pantalla, o una Historia de Alarma. Las Teclas de Lista también son soportardas en los terminales de teclado de estos terminales.

Instalación

Objetivos del capítulo

Este capítulo contiene las siguientes secciones:

Sección	Página
Requisitos del sistema	2–1
Instalar PanelBuilder	2–2
Utilidad de Configuración de Dispositivo INTERCHANGE	2–10
Notas INTERCHANGE	2–16

Requisitos del sistema

Los requisitos mínimos para instalar y ejecutar el hardware y el software PanelBuilder son:

- computadora personal que usar un procesador 386 o superior
- Versión 5.0 o posterior del sistema operativo MS-DOS™
- Microsoft® Windows® versión 3.1 o posterior, Windows para Workgroups versión 3.11 o posterior, o Windows® 95 o Windows NT 4.0.

  Los requisitos de RAM para cada sistema operativo son los siguientes:

Software	3.X	95	NT 4.0	NT 4.0/486
PanelBuilder	8 MB	16MB	32 MB	32 MB
Soporte de fuente externa	8 MB	8 MB	16 MB	32 MB
RSLinx Lite ①	N/A	16 MB	16 MB	32 MB

① RSLinx Lite sólo ejecuta en Windows 95 o Windows NT 4.0.

  Nota: Para determinar el RAM requerido para ejecutar PanelBuilder con otro componente, use el máximo especificado. Por ejemplo, para ejecutar PanelBuilder y RSLinx en NT 4.0, se requieren 32 MB.

- memoria convencional de 500K
- al menos 40 MB de espacio de disco duro disponible
- VGA u otro visualizador de resolución alta, soportado por Windows
- mouse o un dispositivo compatible en Windows
- Uno de los siguientes para descargar o cargar aplicaciones:
  - Convertidor de Interface de Computadora personal (No. de Catálogo 1747 PIC) y el cable (No. de Catálogo 1747–C10,–C11,–C20) para transferir las aplicaciones entre su computadora y un terminal PanelView DH–485.
  - Cable (No. de Catálogo 2711–NC13, –NC14, 2706–NC13) para transferir las aplicaciones entre una computadora y el puerto RS–232/DF1 de un terminal PanelView.
  - Drive de tarjeta ATA o DataBook TMB240/TMB250 (Sólo Windows 3.x o Windows 95) para transferir aplicaciones a/de una tarjeta de memoria.
  - Tarjetas de comunicación apropiadas y cables, se transfieren aplicaciones usando el Pass-Through sobre la red DH+.

Equipo opcional

- Una impresora gráfica soportada por Windows
- Fuente de alimentación (No. de Catálogo 1747–NP1) para transferencias entre una computadora personal DH–485 y un terminal PanelView. Proporciona energía al Convertidor de Interface de Computadora Personal cuando el terminal no está conectado al controlador

Instalar PanelBuilder

La instalación del PanelBuilder usa varios discos de instalación:

- Software PanelBuilder
- Software de Utilidades AB
- Software INTERCHANGE o RS Linx

Software INTERCHANGE o RSLinx Lite

Para descargar aplicaciones al terminal PanelView, el driver de comunicación apropiado debe ser configurado en su sistema. Usted puede configurar un driver usando:

- Software RSLinx Lite (Windows 95 o Windows NT 4.0) o
- Software INTERCHANGE (Windows 95 o Windows 3.x)

INTERCHANGE es un conjunto común de modo real de drivers de comunicación DOS TSR que pueden ser compartidos por diferentes programas de Windows. El INTERCHANGE ya debe estar instalado en su computadora. El software de programación APS y 6200 usa INTERCHANGE en DOS o Windows.

Para verificar la versión de INTERCHANGE que ejecuta en su computadora, escriba DTLVER al ver la sugerencia de DOS.

RSLinx Lite proporciona un conjunto de drivers de comunicación que pueden ser compartidos pro programas de Windows. Para verificar la versión de RSLInx en su computadora, seleccione, Acerca RSLinx en el Menú de Ayuda .

Notas de instalación

- Antes de instalar PanelBuilder en una computadora que ejecuta Windows 95, verifique el directorio C:\Windows\System para estos archivos:
  - VDF1.386
  - V485.386

  Si estos archivos existen, elimínelos.
- Verificar que su computadora tiene suficientes recursos y memoria disponible.
- Cerrar todas las aplicaciones de Windows antes de instalar PanelBuilder. Pulsar ALT+TAB para verificar si hay aplicaciones abiertas.

Instalación para software

Opciones de configuración disponibles al instalar PanelBuilder son:

- **Característica** – instala todos los componentes listados bajo la configuración personalizada excepto el Soporte de fuente externa, e instala el software INTERCHANGE o RSLinx.

En sistemas de Windows 95/NT, RSLinx es el software de comunicación predeterminado.

- **Reducida** – instala todos los protocolos de comunicación, todos los tipos de terminal y el Software PanelBuilder.

Configuración PanelBuilder 900
Marque los componentes que desee instalar y quite la marca de aquellos que no quiera instalar.
Componentes
Tipos de terminal 1577 K
Protocolos de comunicación 922 K
INTERCHANGE 3111 K
Biblioteca de mapa de bits 690 K
Archivos de demonstración (Demos) 3113 K
Descripción
Este componente incluye todos los archivos específicos del terminal
Modificar...
Espacio exigido: 17125 K
Espacio disponible: 7536 K
< Anterior
Siguiente >
Cancelar
A-B
QUALITY
PanelBuilder

- **Personalizada** – solamente instala los componentes específicos seleccionados y el Software PanelBuilder. Activar/desactivar opciones seleccionando las cajas de verificación. La configuración personalizada lista el espacio de disco usado por cada componente con espacio de disco disponible.

Componentes personalizados	Descripción
PanelBuilder principal	Instalar todos los archivos necsarios para ejecutar PanelBuilder. La carpeta de destino para instalar los archivos es C:\AB.
Tipos de terminal	Carga todos, o específicos tipos de terminal. Debe seleccionar al menos un tipo de terminal. Para seleccionar todos los tipos de terminal, hacer clic en la caja de Tipos de terminal. Para acceder la lista de terminales, hacer clic en la caja de Tipos de terminal y entonces en el botón de Modificar.
Protocolos de comunicación	Carga todos, o especiíficos protocolos de comunicación. Debe seleccionar al menos un protocolo. Para seleccionar todos los protocolos de comunicación, hacer clic en la caja de Protocolos de comunicación. Para acceder a la lista de protocolos, hacer clic en la caja de Protocolos de comunicación y entonces en el botón de Modificar.
Soporte de archivo de fuente externo	Carga la utilidad FontTool la cual se usa para crear archivos de fuente para apliaciones PanelBuilder. Los archivos de fuente son creados en C:\AB\PBWIN\FONT
Manual de Inicio (Getting Started)	Instalar las aplicaciones de ejemplo a las que se hace referencia en el Manual de Inicio (Pub. 2711-6.2). Los archivos son instalados en C:\AB\PBWIN\GS.
Biblioteca de mapas de bits	Instala los archivos .BMP usados por la función Importar/Exportar gráficos enC:\AB\PBWIN\PBLIB.
Archivos de demonstración (Demo)	Instala los archivos de aplicación demo para los terminales PanelView. Los archivos demos son instalados en C:\AB\PBWIN\DEMOS.
INTERCHANGE	Carga el software INTERCHANGE que le permite configurar drivers de comunicación para transferir aplicaciones. Los archivos son copiados a C:\RSI. INTERCHANGE es la selección predeterminada en Windows 3.x. **Puede cargar INTERCHANGE o RSLinx, pero no ambos.**
RSLinx	Carga el software RSLinx que le permite configurar drivers de comunicación para transferir aplicaciones. Los archivos son copiados a C:\RSI. RSLinx es la selección predeterminada en Windows 95/NT. **Puede cargar INTERCHANGE o RSLinx, no ambos (en Windows 95).**

Procedimiento de instalación
Si el procedimiento de instalación detecta la misma versión de PanelBuilder, Utilidades AB, software INTERCHANGE, o RSLinx, entonces se le dá la opción de reinstalar estos componentes. Si la instalación detecta una versión más reciente del software, que la que está instalando, entonces se le dá la opción de actualizar a la versión inferior (downgrade).
Si trata de instalar RSLinx en Windows 95, y el INTERCHANGE ya está instalado, se le avisa un conflicto. Lo mismo se aplica si intenta instalar INTERCHANGE y el RSLinx ya está instalado.

Instalar Software PanelBuilder en Windows 95/WIndows NT:

1. Insertar el disco 1 del PanelBuilder en el Drive A: o Drive B:.
2. Hacer clic sobre el botón de Comenzar, hacer clic sobre selecciones y entonces sobre Panel de control.
3. Hacer doble clic sobre el icono de Añadir/Eliminar programas.
4. Hacer clic sobre el botón de Instalar, en el marcador de Instalar/No instalar.
5. Seguir las instrucciones de instalación en la pantalla.

Instalar Software PanelBuilder en Windows 3.x:

1. Insertar el disco 1 del PanelBuilder en el Drive A: o Drive B:.
2. Escoger Ejecutar del menú de Archivo (ALT+F, R) en el Administrador de programa.
3. Escribir el directorio de donde está instalando y la palabra **setup**. Por ejemplo, escribir **a:setup**
4. Hacer clic sobre Aceptar y seguir las instrucciones de instalación que aparecen en la pantalla.

La instalación sigue la siguiente secuencia:

Para transferir aplicaciones usando drivers de INTERCHANGE, debe instalar el PanelBuilder con INTERCHANGE. Usted no puede instalar PanelBuilder e INTERCHANGE como componentes separados.

1. Entrada y verificación de la información de registro. El número de serie aparece en su carta de registro.
2. Seleccionar la opción de configuración. Las opciones Característica o personalizada instalan el PanelBuilder con INTERCHAGE:
3. Seleccionar la carpeta de destino pra los archivos:
   - PanelBuilder y la Utilidad AB, la carpeta preseleccionada es C:\AB.
   - INTERCHANGE la carpeta preseleccionada es C:\RSI.
4. Los archivos de instalación son copiados a los directorios apropiados.

5. Especificar si quiere actualizar su archivo AUTOEXEC.BAT.

La declaración CALL ABICRUN.BAT debe estar ubicada correctamente. El archivo puede contener configuraciones múltiples que requieren que se actualizen. Aquí se muestra un ejemplo de un archivo AUTOEXEC.BAT .

```
SET ABIC_CONFIG=C:\RSI\IC\BIN
.
.
PATH= C:\DOS;C:\WINDOWS
SET PATH= C:\AB\BIN;%PATH%;C:\RSI\IC\BIN
.
.
SHARE.EXE    (Windows 3.x only)
.
.
① CALL ABICRUN.BAT
WIN
```

① La declaración CALL asegura que las demás líneas del AUTOEXEC.BAT ejecuten (sólo se usan con versión DOS 5.0 o posterior). La declaración CALL (CALL ABICRUN.BAT) debe ser el último driver (TSR) cargado antes de ejecutar Windows (WIN).

6. En Windows 95, seleccione la carpeta PanelBuilder para almacenar iconos del programa.

En Windows 3.x, los iconos del programa son almacenados en el grupo de PanelBuilde, bajo el Administrador de programas.

7. La Utilidad de Configuración de Dispositivo INTERCHANGE se abre. Usar esta utilidad para seleccionar y configurar los drivers de comunicación que su computadora usará para transferir aplicaciones PanelView.

8. Repase las Notas de Revisión que aparecen al final de la instalación.

9. Cuando la instalación ha terminado, **debe** salir de Windows y **reiniciar** su computadora.

Cuando la utilidad de configurar termina:

- En Windows 95, los programas de PanelBuilder y el INTERCHANGE aparecen en el menú de Inicio, bajo Programas▸PanelBuilder.
- En Windows 3.x, los programas de PanelBuilder y el INTERCHANGE aparecen como iconos en el grupo PanelBuilder.

Configurar PanelBuilder con RSLinx

1. La utilidad de PanelBuilder

- Entrar y verificar la información de registro. El número de serie está en su tarjeta de registro.
- Seleccionar Configurar. Opciones de Característica o Personalizada, instalan PanelBuilder con RSLinx.
- Seleccionar la carpeta de destino para instalar los archivos PanelBuilder y el software de Utilidades AB. El directorio predeterminado es C:\AB.
- Copiar los archivos PanelBuilder a las carpetas apropiadas.
- Seleccionar la carpeta PanelBuilder (\Windows\Menú de Inicio\Programas) para almacenar iconos de programa.

Cuando la utilidad de configurar termina, los programas de PanelBuilder aparecen en el Menú de Inicio bajo Programas▸PanelBuilder.

2. La utilidad de configurara RSLinx

- Seleccionar la carpeta de destino para los archivos de RSLinx. El directorio predeterminado es C:\Archivos de programa\Rockwell Software\RSLinx\.
- Selecionar la carpeta de Rockwell Software (\Ventanas\Menú de Inicio\Programas\) para almacenar los iconos de programa.
- Los archivos RSLinx son copiados a los archivos apropiados.

Cuando la utilidad de configurar termina, los programas RSLinx aparecerán en el menú de Inicio bajo Programas▸Rockwell Software.

Programas PanelBuilder

En Windows 95, los programas PanelBuilder se acceden usando el botón de Comenzar. En Windows 3.1 los iconos del programa se acceden desde el grupo de iconos PanelBuilder.

PanelBuilder incluye los siguientes componentes:

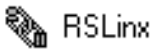
- Utilidad de Transferir archivos de aplicación – transfiere aplicaciones convertidas (.PVA) entre una computadora y un PanelView dentro de Windows, pero fuera de PanelBuilder.
- Font Tool (opcional)– crea archivos de fuente para idiomas en específico los cuales se pueden acceder dentro de PanelBuilder.
- PanelBuilder – crea aplicaciones para los terminales PanelView.
- Notas de revisión PanelBuilder – muestra la información más reciente, inclusive problemas y soluciones del PanelBuilder.
- PBUninstall – desconecta la instalación del PanelBuilder.

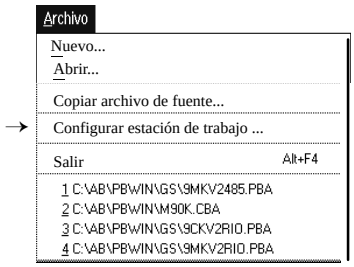
Si ya instaló INTERCHANGE, las notas de revisión de la Utilidad de Dispositivo INTERCHANGE, también aparecerán.

Software RSLinx Lite

En Windows 95 o Windows NT, use el software RSLinx Lite para configurar los drivers de comunicación que su computadora requiere para transferir aplicaciones PanelBuilder.

Para transferir aplicaciones usando una conexión de serie driver Interno DF1), tarjeta de memoria o archivo DOS (usando la Utilidad de Transferencia de Archivo PanelView para terminales DH-485), no se requiere RSLinx.





Menú de archivo PanelBuilder

Para acceder al RSLinx Lite:

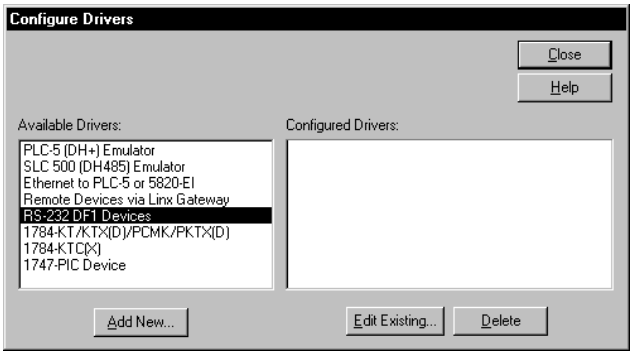
- En Windows 95 o Windows NT, hacer clic sobre el botón de Inicio, hacer clic sobre Programas, clic sobre Rockwell Software, clic sobre el submenú de RSLinx y seleccionar RSLinx.
- O seleccionar el comando de Configurar Estación de trabajo desde el menú de Archivo en el software de PanelBuilder.

Configurar los drivers de comunicación RSLinx

El siguiente procedimiento muestra como configurar un driver DF1 o 1747-PIC para transferir aplicaciones PanelBuilder. Para detalles sobre como configurar otros drivers RSLinx, refiérase a la documentación RSLinx.

Para configurar un driver DF1 ó 1747-PIC (DH-485):

1. Desde el menú de Communications (Comunicaciones), haga clic en Configure Drivers (Configurar drivers).



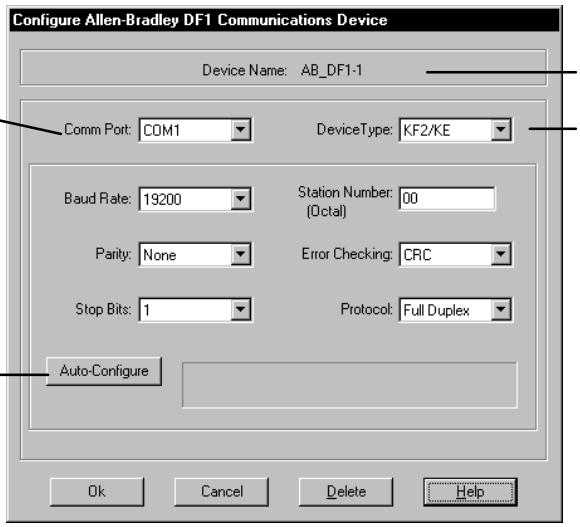
Para seleccionar transferencia directa:	Para estos terminales:	Para transferir aplicaciones:
Dispositivos RS–232 DF1①	Remoto de E/S, DH+, DeviceNet, ControlNet	entre el puerto RS-232/DF1 de un terminal PanelView Remoto de E/S y la computadora que usa comunicaciones DF1 (RS232).
Dispositivo 1747-PIC	RS-232 (DH-485)	entre una computadora y el puerto RS-232 de un terminal PanelView RS-232.
	DH-485	entre una computadora en la red DH-485 y el puerto DH-485 de un terminal DH-485 PanelView usando un convertidor de interface 1747-PIC.

① El driver no es requerido. El PanelBuilder tiene un DF1 interno.

2. Desde la lista de drivers disponibles, hacer doble clic en el driver que desea o hacer clic y seleccionar Add New (Añadir nuevo).

El cuadro de diálogo para la configuración del driver seleccionado se abre.

Driver DF1



Nombre predeterminado del driver

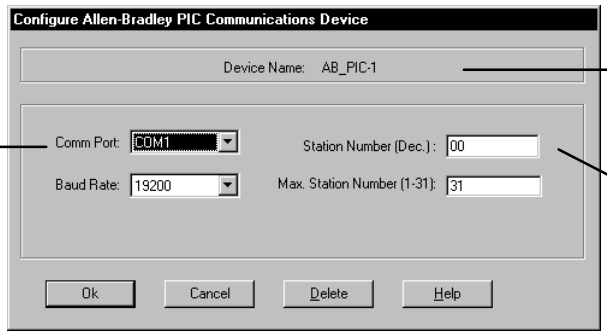
Comm Port (Puerto serie COM) en la computadora

Device Type (Tipo de dispositivo) del driver DF1 en la computadora

Parámetros DF1 para un terminal PanelView debe ser establecido a:
Baud Rate (Velocidad):19200
Parity (Paridad):Ninguno
Error Checking (Error Detectar): CRC
Stop Bits (Bits de paro): 1
Protocol (Protocolo): Duplex completo

Auto–Configure (Auto configurar)) detecta automáticamente las selecciones del driver DF1 en el puerto serie COM (cuando se conecta al terminal PanelView)

Driver 1747-PIC



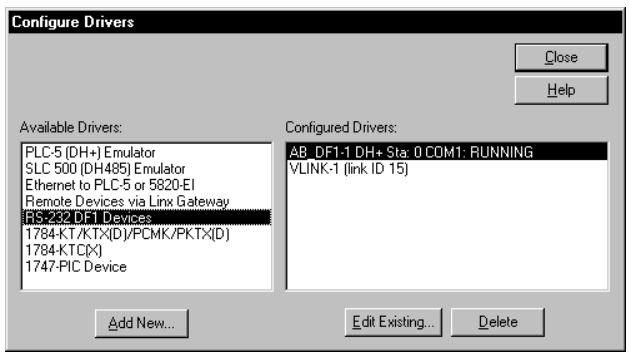
Nombre predeterminado asignado al driver

Comm Port (Puerto serie COM) en la computadora

Station Number (Dirección de estación) de la computadora típicamente es 0.

3. Editar los parámetros del driver y hacer clic sobre Ok (Aceptar).

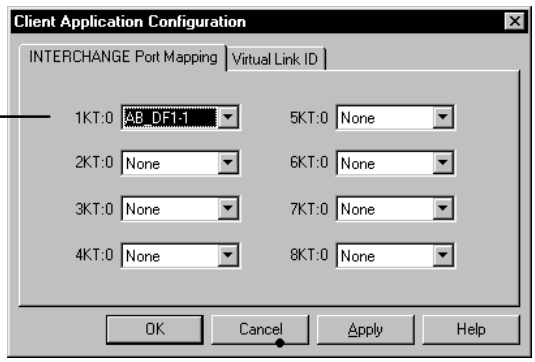
El driver aparece en la lista de Configure Drivers (Configurar Drivers). Hacer clic sobre Close (Cerrar) para salir del cuadro de diálogo de Configure Drivers (Configurar Drivers).



Para asignar un driver de comunicación al puerto:

Después de configurar un driver, usted **debe** coincidir el driver a uno de los puertos de driver.

1. Desde el menú de Communications (Comunicaciones), escoja Configure Client Applications (Configurar aplicaciones de cliente).



Configura el driver DF1 configurado a 1KT:0.

2. En el marcador de INTERCHANGE Port Mapping (Correspondencia de puerto INTERCHANGE), asigne el driver de comunicación a uno de los puertos lógicos (1KT:0, 2KT:0, ... , 8KT:0).

   Usted puede asignar el driver a cualquiera de estas correspondencias de puerto y operará en el COM1 (puerto configurado en el cuadro de diálogo de Dispositivo).

   Si el mismo driver hace correspondencia con más de un puerto lógico (1KT:0, ... , 8KT:0), estos puertos se pueden ver desde el diálogo de Cargar/Descargar el PanelBuilder cuando hace clic sobre el botón de Configurar.

   Importante: Si usted no configura la Aplicación de cliente, los drivers de RSLinx no estarán disponibles en el cuadro de diálogo Descargar/Cargar del PanelBuilder.

Utilidad de Configuración de Dispositivo INTERCHANGE

En Windows 95 o Windows 3.x, la Utilidad de Configuración de Dispositivo INTERCHANGE configura los drivers de comunicación que su computadora usa para transferir aplicaciones usando Pass–Through. Esta utilidad le permite:

- Ver los drivers de comunicación activos
- Seleccionar y configurar los drivers de comunicación
- Editar un driver de comunicación
- Eliminar el driver de comunicación
- Acceder a los parámetros del driver avanzado

La utilidad automáticamente actualiza los archivos CFG_KT.INI, ABICRUN.BAT, ABICSTOP.BAT, y SYSTEM.INI, cuando los drivers son agregados, configurados y eliminados.

Para transferir aplicaciones usando una conexión Pass-Through primero debe configurar los drivers apropiados.

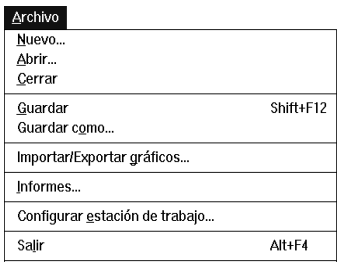
Para transferir aplicaciones usando una conexión serie (driver Interno DF1) con la tarjeta de memoria o el archivo DOS, solamente (usando la Utilidad de Transferencia de Archivo PanelView para terminales DH-485), el software INTERCHANGE no es necesario.

Para acceder a la Utilidad de Configuración de Dispositivo INTERCHANGE:

- En Windows 95, hacer clic sobre el botón de Inicio, hacer clic sobre Programas, clic sobre PanelBuilder, y entonces hacer clic sobre la Utilidad de Configurar dispositivo INTERCHANGE.

  En Windows 3.x, hacer doble clic sobre el icono de Utilidad de Configuración de dispositivo INTERCHANGE en el grupo de PanelBuilder.
- O escoger el comando de Configurar Estación de Trabajo, desde el Menú de Archivo del software PanelBuilder .
- La utilidad también abre al final de la instalación PanelBuilder.

El diálogo de Configuración de Dispositivo INTERCHANGE se muestra abierto en la próxima página.



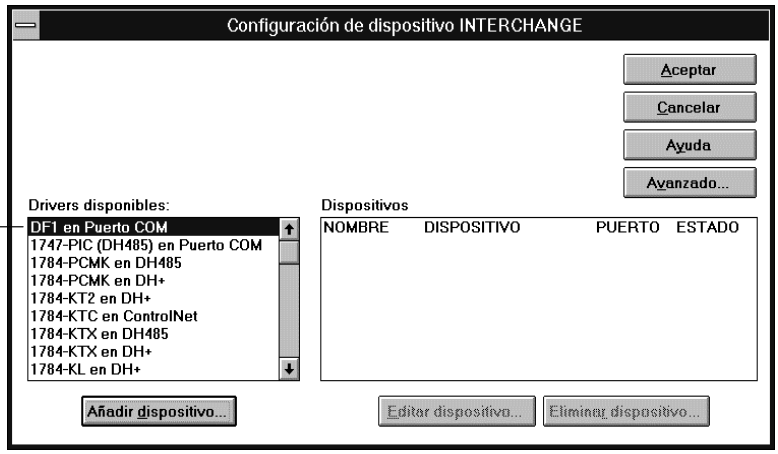
Configurar un driver INTERCHANGE

Para seleccionar y configurar un driver INTERCHANGE:

1. Seleccionar un driver de la lista de Drivers disponibles.

Usar la próxima tabla como guía para seleccionar un driver.

El tipo de terminal PanelView y la tarjeta de comunicación instalada en su computadora determina la selección de driver.



Seleccionar para transferencias directas:	Para estos terminales:①	Para transferir aplicaciones:
DF1 en el Puerto COM①	Remoto de E/S, DF1, DH+, ControlNet, DeviceNet	entre el puerto RS-232/DF1 de un terminal Remoto de E/S PanelView y una computadora usando comunicaciones DF1 (RS232).
1747-PIC (DH485)① en el Puerto COM	RS-232 (DH-485)	entre una computadoras y el puerto RS-232 del terminal RS–232 PanelView
	DH-485	entre una computadora en la red DH-485 y el puerto DH-485 de un terminal PanelView usando un convertidor de interface 1747-PIC.

① No se requiere un driver. El PanelBuilder tiene un DF1 interno y un driver DH–485 interno (sistemas Winsodws 95 solamente)

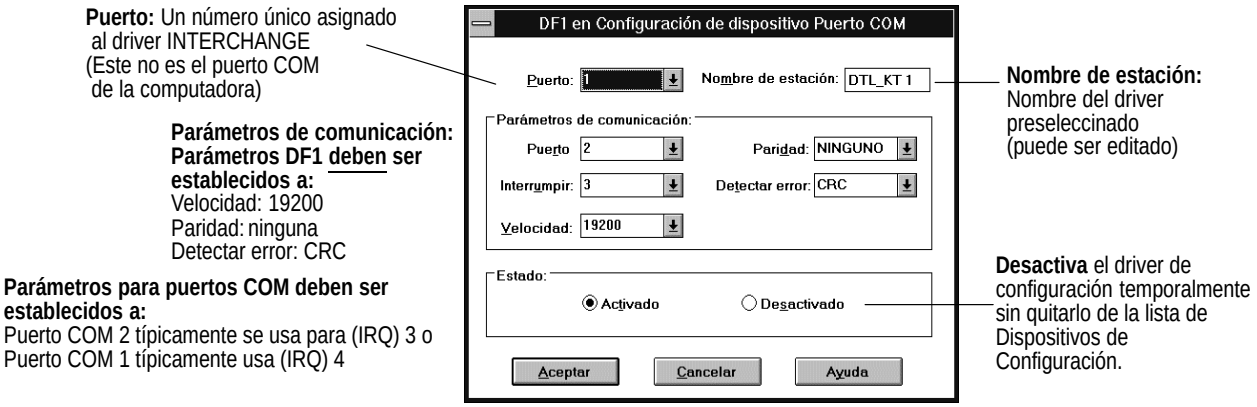
Para seleccionar Pass-Through:	Para estos terminales:①	Para transferir aplicaciones:
1784-KL en DH+	Remoto de E/S	entre una computadora en la red DH+ usando una tarjeta de comunicaciones 1784-KL y un puerto Remoto de E/S del terminal PanelView en una red Remota de E/S.
	RS232 (DH-485)	entre una computadora en la red DH+ usando una tarjeta de comunicaciones 1784-KL y un puerto RS–232 del terminal PanelView conectado al Puerto 0 de un SLC 5/04.
	DH+	entre una computadora en la red DH+ usando una tarjeta de comunicaciones 1784-KL y un puerto DH+ del terminal PanelView en la red DH+.
1784-KT/1784-KT2 en DH+	Remoto de E/S	entre una computadora en la red DH+ usando una tarjeta de comunicaciones 1784-KT/B, -KT2 y un puerto Remoto de E/S del terminal PanelView en una red Remota de E/S.
	RS-232 (DH-485)	entre una computadora en la red DH+ usando una tarjeta de comunicaciones 1784-KT/B, -KT2 y un puerto RS–232 del terminal PanelView conectado al Puerto 0 de un SLC 5/04.
	DH+	entre una computadora en la red DH+ usando una tarjeta de comunicaciones 1784-KT/B, -KT2 y un puerto DH+ del terminal PanelView conectado a la red DH+
1784-KTC en ControlNet	ControlNet	entre una computadora en la red ControlNet usando una tarjeta de comunicaciones 1784-KTC y un puerto ControlNet de un terminal PanelView
1784-KTX en DH485	DH-485	entre una computadora en la red DH-485 usando una tarjeta de comunicaciones 1784-KTX y el puerto DH-485 de un terminal PanelView.

Para seleccionar Pass-Through:	Para estos terminales:①	Para transferir aplicaciones:
1784-KTX en DH+	Remoto de E/S	entre una computadora en la red DH+ usando una tarjeta de comunicaciones 1784-KTX y un puerto Remoto de E/S del terminal PanelView en una red Remota de E/S.
	RS-232 (DH-485)	entre una computadora en la red DH+ usando una tarjeta de comunicaciones 1784-KTX y un puerto RS-232 del terminal PanelView, conectada a un puerto 0, de un SLC 5/04.
	DH+	entre una computadora en la red DH+ usando una tarjeta de comunicaciones 1784-KTX y un puerto DH+ del terminal PanelView en una red DH+.
1784-PCMK en DH+	Remoto de E/S	entre una computadora en la red DH+ usando una tarjeta de comunicaciones 1784-PCMK y un puerto Remoto de E/S del terminal PanelView en una red Remota de E/S.
	RS-232 (DH-485)	entre una computadora en la red DH+ usando una tarjeta de comunicaciones 1784-PCMK y un puerto RS-232 del terminal PanelView en un Puerto 0 de un SLC 5/04.
	DH+	entre una computadora en la red DH+ usando una tarjeta de comunicaciones 1784-PCMK y un puerto DH+ del terminal PanelView en una red DH+.
1784-PCMK en DH-485	DH-485	entre una computadora en la red DH–485 usando una tarjeta de comunicaciones 1784-PCMK y un puerto DH–485 del terminal PanelView

2. Hacer clic en el botón de Añadir Dispositivo.

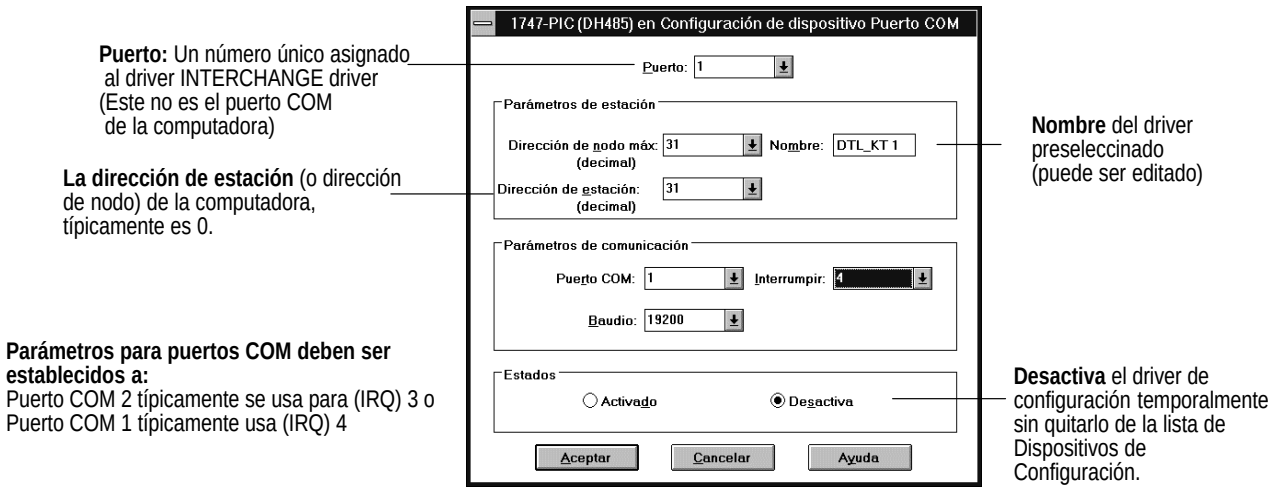
Un diálogo de configuración se abre para el driver seleccionado.

El siguiente diálogo se abre para el driver **DF1 (RS-232) en Puerto COM.**


Puerto: Un número único asignado al driver INTERCHANGE (Este no es el puerto COM de la computadora)
Parámetros de comunicación: Parámetros DF1 deben ser establecidos a:
Velocidad: 19200
Paridad: ninguna
Detectar error: CRC
Parámetros para puertos COM deben ser establecidos a:
Puerto COM 2 típicamente se usa para (IRQ) 3 o
Puerto COM 1 típicamente usa (IRQ) 4
DF1 en Configuración de dispositivo Puerto COM
Puerto: 1
Nombre de estación: DTL_KT 1
Parámetros de comunicación:
Puerto 2
Paridad: NINGUNO
Interrumpir: 3
Detectar error: CRC
Velocidad: 19200
Estado:
Activado
Desactivado
Aceptar
Cancelar
Ayuda
Nombre de estación: Nombre del driver preseleccinado (puede ser editado)
Desactiva el driver de configuración temporalmente sin quitarlo de la lista de Dispositivos de Configuración.

Si cambia las selecciones del Puerto COM, cambiar la Interrupción a la selección apropiada.

Este diálogo se abre para el driver **1747–PIC (DH485) en Puerto COM**.

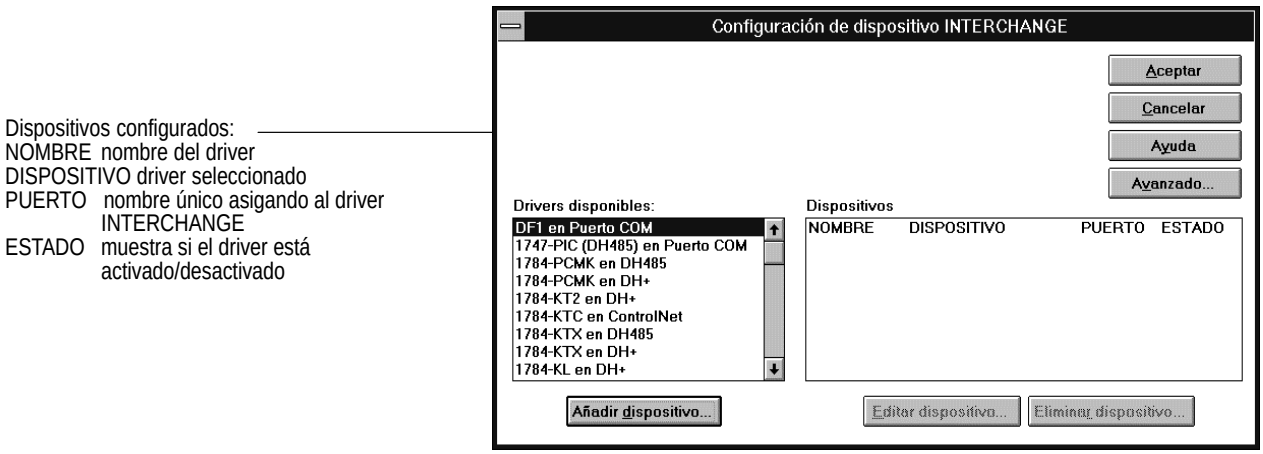

Puerto: Un número único asignado al driver INTERCHANGE driver (Este no es el puerto COM de la computadora)
La dirección de estación (o dirección de nodo) de la computadora, típicamente es 0.
Parámetros para puertos COM deben ser establecidos a:
Puerto COM 2 típicamente se usa para (IRQ) 3 o
Puerto COM 1 típicamente usa (IRQ) 4
1747-PIC (DH485) en Configuración de dispositivo Puerto COM
Puerto: 1
Parámetros de estación
Dirección de nodo máx: (decimal) 31
Nombre: DTL_KT 1
Dirección de estación: (decimal) 31
Parámetros de comunicación
Puerto COM: 1
Interrumpir: 4
Baudio: 19200
Estados
Activado
Desactiva
Aceptar
Cancelar
Ayuda
Nombre del driver preseleccinado (puede ser editado)
Desactiva el driver de configuración temporalmente sin quitarlo de la lista de Dispositivos de Configuración.

3. Editar parámetros y hacer clic en Aceptar cuando haya terminado.

Los parámetros son específicos a la tarjeta de comunicación instalada en su computadora, o el tipo de conexión que usará al transferir archivos.

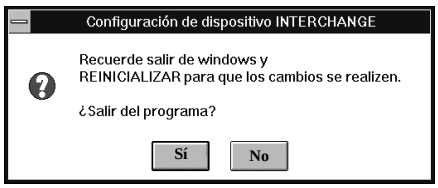
Importante: Debe establecer para todos los drivers INTERCHANGE.

El driver configurado aparece bajo la lista de Dispositivos Configurados.



Importante: No configurar más de un driver para el mismo puerto de comunicación.

4. Hacer clic en Aceptar (Yes) y salir del diálogo.



5. Salir de Windows y reiniciar la computadora para cargar el driver y su configuración.

   Importante: Usted debe reiniciar su computadora cada vez que añade o elimina un driver, o cambia los parámetros de configuración de un driver.

Despues de reiniciar la computadora, se muestran mensajes indicando que el driver INTERCHANGE fue exitósamente configurado y cargado. Por ejemplo, el siguiente mensaje aparece para el driver DF1.

```
CFG_DF1 (001A) Reading device configuration from
C:\RSI\IC\BIN\CFG_KT.INI.
CFG_DF1 (0000) TSR configured, no errors detected
```

Importante: Errores que ocurren durante el reinicio indican que la configuración de los drivers INTERCHANGE fue incorrecta o incompleta. Volver a configurar los drivers.

Editar los Parámetros del driver INTERCHANGE

Para editar los parámetros de configuración de un driver activo:

1. Seleccionar el driver de la lista de Dispositivos Configurados.
2. Hacer clic en el botón de Editar dispositivo.
3. Editar los parámetros de configuración en el diálogo del driver.
4. Hacer clic en Aceptar para cerrar los diálogos.
5. Reiniciar su computadora para cargar la configuración nueva.

Eliminar el driver INTERCHANGE

Para eliminar un driver de configuración actual:

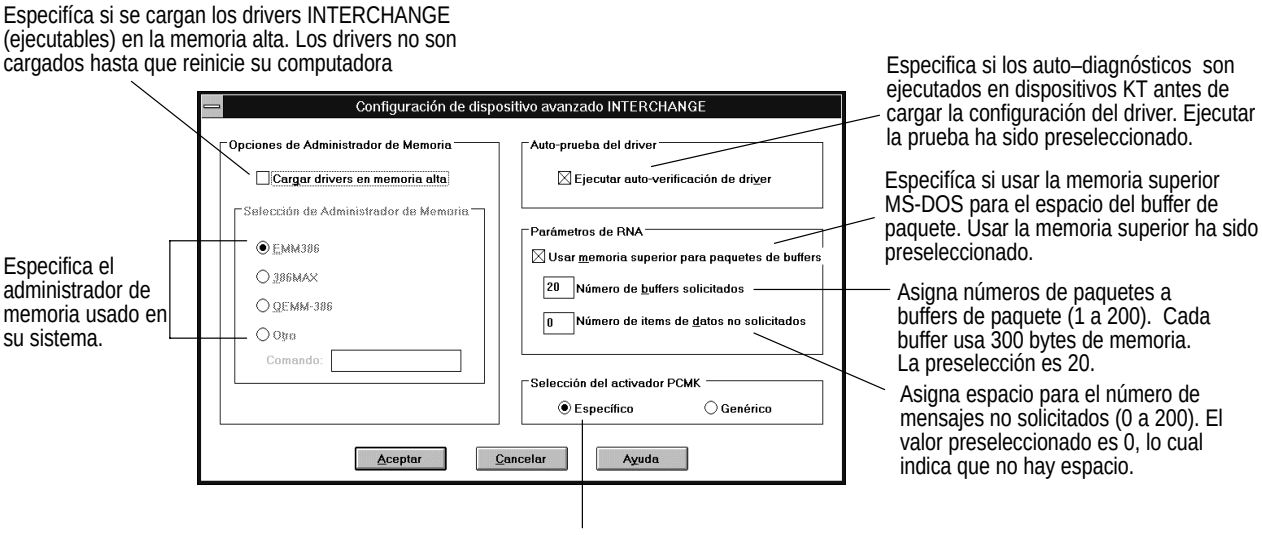
1. Seleccionar el driver de la lista de Dispositivos Configurados.
2. Hacer clic en el botón de Eliminar dispositivo.

   Es incitado a confirmar la operación. Si hace clic en Sí, el driver se elimina de la lista de Dispositivos Configurados.
3. Hacer clic en Aceptar para cerrar los diálogos.
4. Reiniciar su computadora para descargar el driver.

Establecer Parámetros de INTERCHANGE Avanzados

Para especificar los parámetros avanzados para los drivers:

1. Hacer clic en el botón de Avanzado, en el diálogo de Configuración de dispositivo INTERCHANGE.


Especifíca si se cargan los drivers INTERCHANGE (ejecutables) en la memoria alta. Los drivers no son cargados hasta que reinicie su computadora
Especifica si los auto–diagnósticos son ejecutados en dispositivos KT antes de cargar la configuración del driver. Ejecutar la prueba ha sido preseleccionado.
Especifíca si usar la memoria superior MS-DOS para el espacio del buffer de paquete. Usar la memoria superior ha sido preseleccionado.
Especifica el administrador de memoria usado en su sistema.
Asigna números de paquetes a buffers de paquete (1 a 200). Cada buffer usa 300 bytes de memoria. La preselección es 20.
Asigna espacio para el número de mensajes no solicitados (0 a 200). El valor preseleccionado es 0, lo cual indica que no hay espacio.
Configuración de dispositivo avanzado INTERCHANGE
Opciones de Administrador de Memoria
Cargar drivers en memoria alta
Selección de Administrador de Memoria
EMM386
386MAX
QEMM-386
Otro
Comando:
Auto-prueba del driver
Ejecutar auto-verificación de driver
Parámetros de RNA
Usar memoria superior para paquetes de buffers
20
Número de buffers solicitados
0
Número de items de datos no solicitados
Selección del activador PCMK
Específico
Genérico
Aceptar
Cancelar
Ayuda

Especifica el activador a usar para el 1784-PCMK en el driver de dispositivo DH+.

Activador específico usa PCMKINIT o RSIPCMK.
Este activador requiere que entre en el diálogo de driver, el número de ranura que contiene la tarjeta. Los números de ranura de INTERCHANGE son (0-7). En Windows 95, las ranuras están enumeradas de (0 – 8).
Activador genérico usa PCENABLE.
Este activador requiere que entre una dirección de memoria y un IRQ.

2. Editar parámetros y hacer clic en Aceptar.

Notas INTERCHANGE

Conflictos con los drivers INTERCHANGE

Los drivers INTERCHANGE pueden causar conflictos con otros drivers que comparten u otras áreas de memoria en el sistema. Aquí hay algunos problemas que pueden ocurrir y que hacer acerca de ellos.

- Si está usando un driver de video especial de Windows, intentar usar el driver estándar Windows VGA. También tendrá que editar la línea EMM386 en el archivo CONFIG.SYS para eliminar las exclusiones de memoria específicas añadidas por un driver de video especial.
- Si se congela la actividad usando un mouse serie en una aplicación DOS, esperar unos segungos para que el mouse se inicialize. Si aún tiene problemas de mouse, ejecute ABICSTOP.

  1. Salir de Windows.

  2. Escribir **`ABICSTOP`** al ser incitados por el prompt DOS.

  ```
  C:\> ABICSTOP
  ```

  Si ABICSTOP no es exitoso, comente ABICRUN en AUTOEXEC.BAT y vuelva a iniciar. Entonces ejecute ABICSTOP otra vez.

- Mensajes de error durante el reinicio del sistema pueden indicar que la configuración de los drivers INTERCHANGE fue incorrecta o incompleta. Volver a configurar los drivers. Volver a configurar el driver.

Consulte el manual de usuario del Software INTERCHANGE, para más información. Las publicaciones de Allen-Bradley están disponibles atra vez de los distribuidores locales.

Desactivar INTERCHANGE

El Software INTERCHANGE usa de 40 a 80K de memoria de base. El archivo AUTOEXEC.BAT es configurado para cargar los drivers INTERCHANGE automáticamente al reiniciar el sistema.

Para desactivar INTERCHANGE, poner REM antes de la declaración CALL en el archivo AUTOEXEC.BAT. Por ejemplo:

```
REM CALL ABICRUN.BAT
```

Desactivar INTERCHANGE libera memoria de base y también permite que más puertos COM estén disponibles para otras aplicaciones.

Otro software que usa INTERCHANGE

Para ejecutar otro software (tal como APS) que usa un driver diferente, en el mismo puerto de comuniación serie del software, siga los siguientes pasos.

Nota: Puede ignorar estos pasos, si el paquete de software usa el mismo driver INTERCHANGE en un puerto de comunicación (excepto para el driver DF1),.

1. Salir de Windows, si es necesario
2. Escribir **ABICSTOP** al ser incitados por el prompt DOS. Por ejemplo:

   ```
   C:\> ABICSTOP
   ```

3. Ejecutar el otro software.

Antes de ejecutar el software PanelBuilder otra vez, u otro software que usa drivers de INTERCHANGE diferentes:

1. Salir de Windows, si es necesario.
2. Escribir **ABICRUN** al ser incitados por el prompt DOS.

Añadir o actualizar la tarjeta de comunicación

Actualizar el archivo CONFIG.SYS al añadir o modificar una configuración de hardware para una tarjeta de comunicación, tal como la tarjeta KT o PCMK. Para detalles sobre como hacer esto, consultar los archivos INTERCHANGE README y CFG_KT.TXT. El administrador de memoria que usa determina el tipo de, sintáxis de la entrada (tarjeta de comunicación) requerida en CONFIG.SYS.

Planificar una aplicación

Objetivos del capítulo

Este capítulo contiene las siguientes secciones:

Sección	Página
Diseñar la lista de verificación	3–1
Aplicaciones y proyectos	3–2
Pasos para crear una aplicación	3–3
Consideraciones de seguridad	3–4
Hojas de trabajo de la pantalla	3–4
Vincular objetos de pantalla a datos del controlador	3–7
Tipos de datos	3–8
Formato de datos	3–9
Repaso de la asignación de direcciones	3–12
Definir etiquetas	3–13
Requisitos de memoria	3–14

Diseñar la lista de verificación

Antes de crear una aplicación, verificar lo siguiente:

- ☑ Planificar y documentar la aplicación
- ☑ Considerar requisitos de seguridad
- ☑ Diseñar pantallas
- ☑ Repasar los tipos de datos
- ☑ Repasar formato de datos
- ☑ Repasar las direcciones de objetos
- ☑ Repasar los requisitos de memoria

Aplicaciones y proyectos

Una aplicación es la unidad básica del software PanelBuilder. Está diseñada para ser cargada en un tipo de terminal PanelView en específico y para ejecutar usando un tipo de control lógico específico. Incluye:

- pantallas con controles, indicadores, gráficos, texto y controles de pantalla
- etiquetas, que son referencias a direcciones de datos en un controlador lógico
- controles de alarma
- parámetros de comunicación de tiempo de ejecución
- parámetros de operación del terminal

Cuando se crea una aplicación, se asigna, o se crea un proyecto que vincula la aplicación a:

- la base de datos de etiquetas
- dispositivos en específico – el terminal y controlador PanelView – con el que la aplicación va a actuar recíprocamente

El software PanelBuilder puede convertir una aplicación para que se ejecute en un terminal PanelView diferente, o en un tipo de controlador diferente; al asignárselo a una aplicación diferente. Ver página 21–2. En este caso, algunas de las etiquetas y objetos tendrán que ser editados.

Antes de que sea descargada al terminal, una aplicación es validada para una operación correcta. Todas las incompatibilidades serán descubiertas durante la validación.

Pasos para crear una aplicación

Los pasos generales para crear una aplicación son:

1. Documentar la aplicación cuidadosamente, incluyendo:
   - propósito de la aplicación
   - información que el operador necesita para tomar buenas decisiones
   - decisiones que el operador tendrá que tomar

   Repasar este documento con el operador, antes de ejecutar la aplicación.

2. Crear la aplicación incluyendo:
   - pantallas (cada pantalla puede incluir controles, indicadores, gráficos, texto y controles de pantalla).
   - controles de alarma
   - parámetros de comunicación de tiempo de ejecución
   - parámetros de operación del terminal

   Cuando se crea la aplicación, se asocia a un proyecto. La base de datos del proyecto es una colección de etiquetas y dispositivos (el terminal PanelView y el controlador lógico) que son usadas por la aplicación. Un proyecto puede soportar más de una aplicación, siempre y cuando todas sean diseñadas por el mismo tipo de terminal y el mismo tipo de controlador lógico.

3. Valores asociados con alarma, objetos y variables almacenadas en la dirección de la memoria del controlador, y son referenciados por la aplicación via etiquetas con nombre. Entrar etiquetas en el Editor de Etiquetas usando:
   - Tabla del Editor de etiqueta, antes de que la aplicación sea creada
   - Formulario, al crear los objetos
4. Validar y descargar la aplicación al terminal PanelView.
5. Ejecutar la aplicación.

   Mientras la aplicación se está ejecutando, se añaden alarmas disparadas a la Historia de Alarma.

Consideraciones de seguridad

Al colocar pulsadores en una pantalla:

ATENCIÓN: No colocar botones de paro u otros controles críticos para operación segura en una pantalla. Usar diferentes dispositivos cableados de interface de operador. La cobertura interior de este manual hace referencia a los estándares que se aplican.

- No colocar botones importantes en el centro de las pantallas táctiles donde pueden ser bloqueados temporalmente por mensajes de terminal, la Bandera de Alarma, o los mensajes de memoria auxiliar.
- No colocar pulsadores en la misma área en pantallas que se siguen una a otra. Un operador podría pulsar accidentalmente la misma posición de botón, confundiendo así un botón de paro en una pantalla, por un botón de marcha en otra.

ATENCIÓN: No pulsar múltiples objetos de pantalla táctil simultáneamente. Pulsar varios objetos simultáneamente puede resultar en una operación imprevista.

- Colocar los objetos de pantalla táctil con suficiente distancia entre ellos, para que el operador simplemente levante un dedo para moverse al próximo objeto. Las pantallas táctiles son diseñadas para que se pulse un solo objeto.

Todos los pulsadores son **desactivados por 1/2 segundo** después de un cambio de pantalla. También, cuando una pantalla nueva aparece, los pulsadores de la pantalla previa se deben soltar antes de que el terminal responda a los pulsadores en la pantalla nueva.

Hojas de trabajo de la pantalla

Las figuras 3.1 y 3.2 muestran las hojas de trabajo para ambos terminales PanelView 900 (Teclado y de Pantalla Táctil). Las otras hojas de trabajo están en el Apéndice C. Usar estas hojas de trabajo para dibujar sus pantallas de aplicación.

Al principio de cada pantalla, entre el nombre de la aplicación, nombre/número de pantalla y el nombre del proyecto que quiere vincular a la aplicación. El proyecto define las direcciones de etiquetas y dispositivos (terminal PanelView y controlador) que se comunicarán usando la aplicación.

El número y el tamaño de los objetos que puede colocar en una pantalla es limitado (espacio en la pantalla). En terminales de pantalla táctil, cada control de entrada debe ocupar por lo menos una célula táctil. El número de células disponible depende del tamaño del terminal. El PanelView 900/1000/1400 de Pantalla Táctil tiene 384. El PanelView 550/600 de Teclado & Pantalla Táctil tiene 128.

Cada pantalla debe contener un selector de pantalla que le permite al operador navegar entre pantallas de aplicación. Puede asignar un selector de pantalla a una célula táctil y/o tecla de función.

Antes de completar las hojas de trabajo, consultar los Capítulos 7 al 14 que se refieren a los objetos de pantalla. También repase los requisitos de memoria (al final del capítulo) para sugerencias acerca de como reducir el tamaño en bytes de una aplicación.

Figura 3.1
Hojas de trabajo del terminal de teclado PanelView 900

Nombre del proyecto_____

Nombre de la aplicación_____ Nombre de pantalla/Número_____

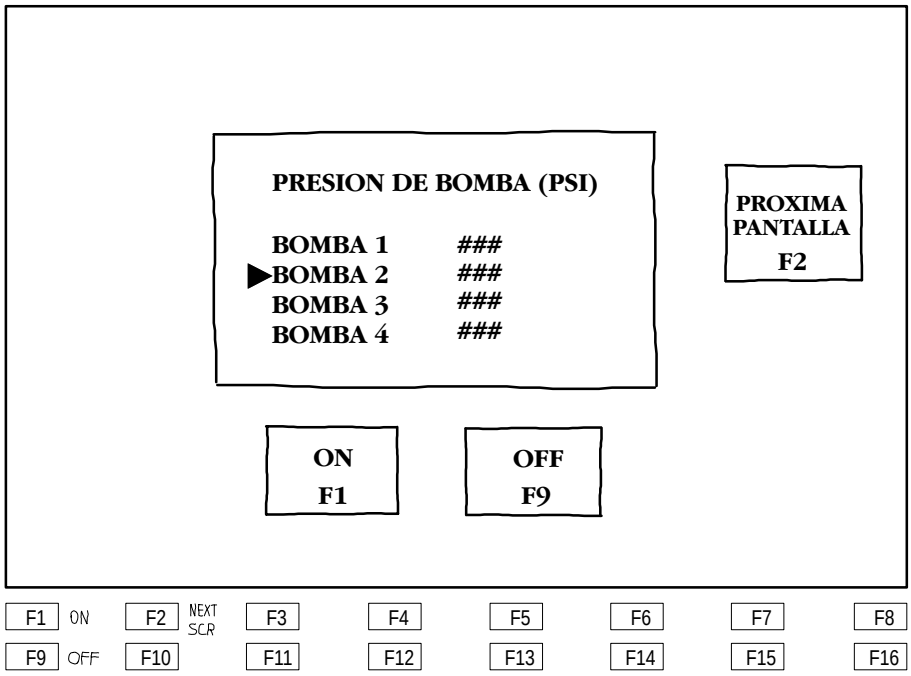
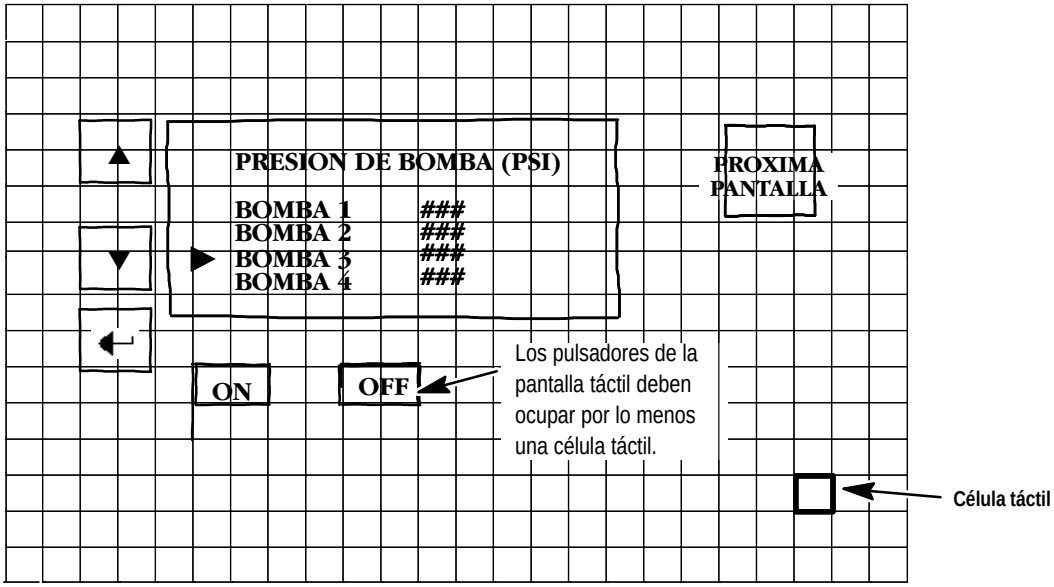


Figura 3.2
Hoja de trabajo del terminal táctil PanelView 900

Nombre del proyecto_____

Nombre de la aplicación_____ Nombre de pantalla/Número_____

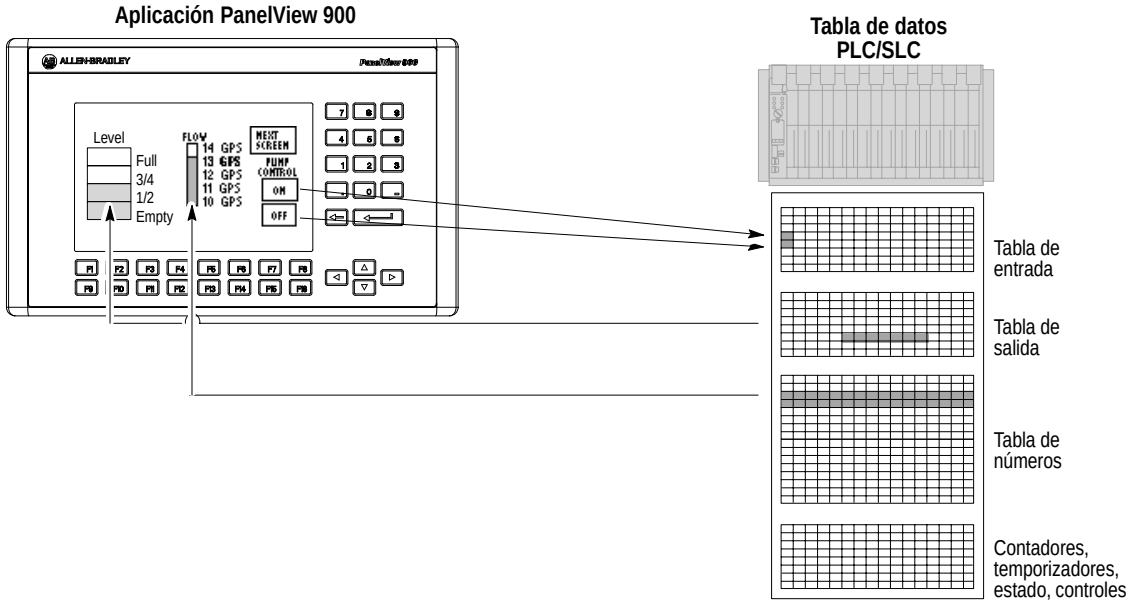


Vincular objetos de pantalla a datos del controlador

Cada objeto dinámico de pantalla se debe vincular a una tabla de datos del controlador. (Esto no siempre se aplica al DeviceNet. Ver publicación *Comunicaciones DeviceNet para terminales PanelView*). El terminal PanelView lee los datos para indicadores tal como gráficos de barra, o escribe los datos para controles, tal como pulsadores.

Los valores en la tabla de datos del controlador lógico son actualizados regularmente. Este proceso se llama examinar. En cada examen:

- el controlador lógico y el terminal escriben datos a direcciones específicas, actualizando datos
- el controlador lógico lee la tabla de datos y actualiza los valores en otras direcciones, de acuerdo a la aplicación de PanelBuilder



PanelBuilder usa etiquetas de lectura y escritura para vincular objetos con direcciones de controlador específica. Cada etiqueta tiene un nombre único y especifica los atributos tal como, ubicación y tamaño de dirección, el tipo de datos para leer de o, tipo de datos para escribir a la dirección y parámetros de escala.

Archivos de datos del controlador

Se puede asignar una etiqueta a cualquier tipo de archivo que soporta el PLC, SLC o MicroLogix 1000.

Tipos de archivo PLC-5

Tipo de archivo	Lectura /Escritura	Identificador	Número de archivo	Elemento	Número, Sub-Elemen.	Número de bit
Salida	Lectura	O	0	0–277①	NA	0–17①
Entrada	Lectura②	I	1	0–277①	NA	0–17①
Estado	Lect./Escr.	S	2	0–127	NA	0–15
Bit (binario)	Lect./Escr.	B	3–999	0–999	NA	0–15999
Temporizador	Lect./Escr.	T	3–999	0–999	PRE, ACC	EN, TT, DN
Contador	Lect./Escr.	C	3–999	0–99	PRE, ACC	CU, CD, DN. OV, UN
Control	Lect./Escr.	R	3–999	0–999	LEN, POS	EN, EU, DN, EM, ER, UL, IN, FD
Número	Lect./Escr.	N	3–999	0–999	NA	0–15
BCD	Lect./Escr.	D	3–999	0–999	NA	0–15
Float	Lect./Escr.	F	3-999	0-999	NA	0-31
ASCII	Lect./Escr.	A	3–999	0–999	NA	NA
Cadena	Lect./Escr.	ST	3–999	0–999	LEN	NA

① Formato octal, todos los otros valores son decimales

② El Remoto de E/S permite que el PanelView escriba sus propias palabras de salida.

② Los terminales Contrlnet no soportan etiquetas de entrada/salida de lectura/escritura

Tipos de archivos SLC

Se puede asignar una etiqueta a cualquier tipo de archivo que soporta controladores SLC, excepto M0 y M1.

Tipo de archivo	Lectura/Escritura	Identificador	Número de archivo	Elemento	Número Sub-Elemen.	Número de Bit
Salida	Lectura	O	0	1-31	0-255	0-15
Entrada	Lectura	I	1	1-31	0-255	0-15
Estado	Lect./Escr.	S	2	①	NA	0-15
Bit (Binario)	Lect./Escr.	B	3, 9-255	0-255	NA	0-4095
Tempori–zador	Lect./Escr.	T	4, 9-255	0-255	PRE, ACC, 1, 2	13–15, EN, TT, DN
Contador	Lect./Escr.	C	5, 9-255	0-255	PRE, ACC, 1, 2	11–15, CU, CD, DN, OV, UN
Control	Lect./Escr.	R	6, 9-255	0-255	LEN, POS, 1, 2	8–15, EN, EU, DN, EM, ER, UL, IN, FD
Número	Lect./Escr.	N	7, 9-255	0-255	NA	0-15
Float	Lect./Escr.	A	8-255	0-255	NA	NA
ASCII	Lect./Escr.	F	9-255	0-255	NA	0-15
Cadena	Lect./Escr.	ST	9-255	0-255	LEN, 0-41	0-15

① El número de elementos de archivo de datos depende en el controlador (ej. SLC 5/03 tiene 0-99 y SLC 5/04 tiene 0-163).

Tipos de archivos MicroLogix 1000

Tipo de archivo	Lectura/Es-critura	Identifi-cador	Número de archivo	Elemento	Número Sub-Elemen.	Número de Bit
Salida	Lectura	O	0	0	0-4	0-15
Entrada	Lectura	I	1	0	0-7	0-15
Estado	Lect./Escr.	S	2	0-32	NA	0-15
Bit (Binario)	Lect./Escr.	B	3	0-31	NA	0-511
Tempori–zador	Lect./Escr.	T	4	0-39	PRE, ACC, 1, 2	13–15, EN, TT, DN
Contador	Lect./Escr.	C	5	0-31	PRE, ACC, 1, 2	11–15, CU, CD, DN, OV, UN
Control	Lect./Escr.	R	6	0-15	LEN, POS, 1, 2	8–15, EN, EU, DN, EM, ER, UL, IN, FD
Número	Lect./Escr.	N	7	0-104	NA	0-15

Tipos de datos

El terminal PanelView puede leer o escribir un bit singular o valor.

Datos de Bit

Los datos de bit ocupan un sólo bit y representan una condición de Activado (cerrado) o Desactivado (abierto).

DH–485 o DH+ Dirección B3/10	1	= Activado	0	=Desactivado
Remoto de E/S Dirección B3/10	1	= Activado	0	=Desactivado

Las direcciones de bit mayores de 15 (B3/24) no son válidas cuando un terminal PanelView DH+ se está comunicando con un PLC–5.

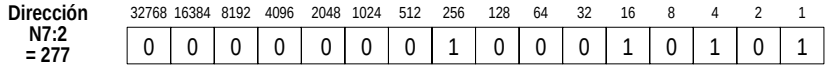
Bit menos significativo

El disparo del Bit Menos Significativo (LSB) está disponible para indicadores de lista/estado múltiple y visualizadores de mensaje. Si la prioridad es importante al disparar una serie de estados o mensajes, usar el disparo del bit menos significativo:

- Los disparos para mensajes o estados son asignados a una palabra de memoria (o más de una palabra, si hay más de 16 mensajes o estados que organizar). Cada disparo de mensaje o estado corresponde a un bit en específico, comenzando desde la derecha (bit menos significativo).
- Cuando la palabra o secuencia de palabras se lee de derecha a izquierda por el terminal, ignora los bits que no están establecidos (0) y muestra el mensaje o estado correspondiente al primer bit establecido (1). El controlador borra/establece este bit, el terminal solamente lee el bit.
- La próxima vez que se lee la palabra, un bit diferente es el primero en ser establecido (1), entonces se muestra el mensaje o estado.

Datos de valor

Los datos de valor ocupan una palabra (2 bytes o 16 bits) que representan el valor numérico. Sin importar si el valor es grande o pequeño, la palabra entera debe ser asignada, a menos que sea una matríz de bits.



Los valores de punto (coma) flotante ocupan 4 bytes o 32 bits.

Formato de datos

Formatos PanelView (Etiqueta)

El terminal PanelView reconoce y transfiere 6 formatos de datos.

Formato de datos	Rango
Bit	0 ó 1
Numero sin signo	0 a 65535
Número con signo	-32768 a +32767
Flotante IEEE	–99.999.997.952 a 999.999.995.904
4BCD	0 a 9999
Matríz de bits	0 a 65535

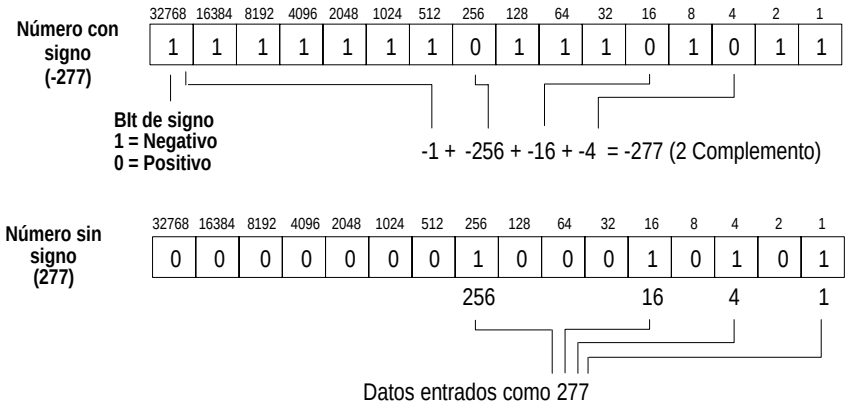
Bit

Un tipo de datos bit ocupa un bit de memoria. Su dirección se dá, no como una palabra (N7:2), sino como un bit (N7:2/10). Un bit es una ubicación, y depende de su posición en la palabra. Puede ser establecido o puesto a cero (reseteado).

Números con signo y sin signo

Los valores de números con y sin signo, ocupan una palabra (2 bytes o 16 bits) de memoria, no importa cuan pequeño es el valor.

Cada bit tiene un valor que depende es su posición en la palabra. El valor codificado es la suma de los bits enviados.



Coma flotante

El formato de 32–bits del coma flotante, soporta los valores formateados por la precisión singular IEEE en un rango de -99.999.997.952 a 999.999.995.904. El rango del coma flotante está limitado por el número de visualizadores y las posiciones de caracteres de entrada numérica disponible. (12) o por el procesador. El PLC–5, SLC 5/03 y SLC 5/04 soportan 7 dígitos.

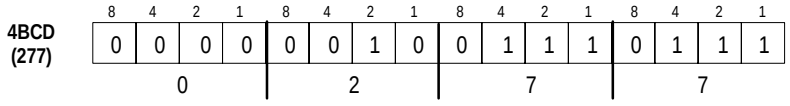
La precisión de coma decimal máxima es 9 lugares para valores negativos (-0.000000001) y 10 lugares para valores positivos (0.0000000001). El signo negativo ocupa una posición de caracter, valores sin un signo son positivos. Los valores de coma decimal son entrados o mostrados con al menos, un dígito a la izquierda del punto decimal.

Cuando se entran números grandes, los valores a la derecha del punto decimal pueden ser cambiados por la representación de 32–bit flotante. Por ejemplo, si usted entra 1.11111111801, el PanelBuilder muestra 1.11111111641. El PanelBuilder usa la aproximación más cercana para representar su entrada.

4 BCD

Datos en formato BCD (también llamados 4-BCD) ocupan una palabra de memoria. Cada cuatro bits codifica un sólo dígito 0 → 9.

Cada valor ocupa una palabra par si es menos de 9999.



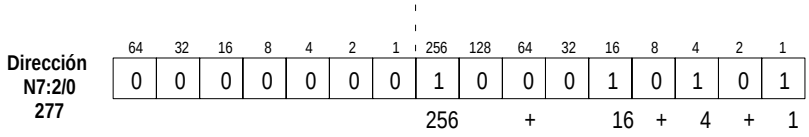
Matríz de bit

Una matríz es un formato de números sin signo que es asignado a parte de una palabra. Usted puede asignar el resto de las palabras a otros bits o matríces de bits.

La longitud de la matríz es de 1 a 16 bits. El valor máximo almacenado en una matríz de bits varía de 1 (1-matríz de bits) a 65,535 (16-matríz de bits). Este formato permite especificar el número de bits actual que se asignarán a un objeto. Bits sin usar pueden ser asignados a otros objetos.

Tamaño de la matríz	Rango	Tamaño de la matríz	Rango
1	0 ó 1	9	0 a 511
2	0 a 3	10	0 a 1023
3	0 a 7	11	0 a 2047
4	0 a 15	12	0 a 4095
5	0 a 31	13	0 a 8191
6	0 a 63	14	0 a 16383
7	0 a 127	15	0 a 32767
8	0 a 255	16	0 a 65535

Por ejemplo, un valor que nunca será mayor de 277 es asignado a la matríz de bits con longitud = 9. Otros bits o matrices de bits pueden ser asignadas a las ubicaciones comenzando en N7:2/9.



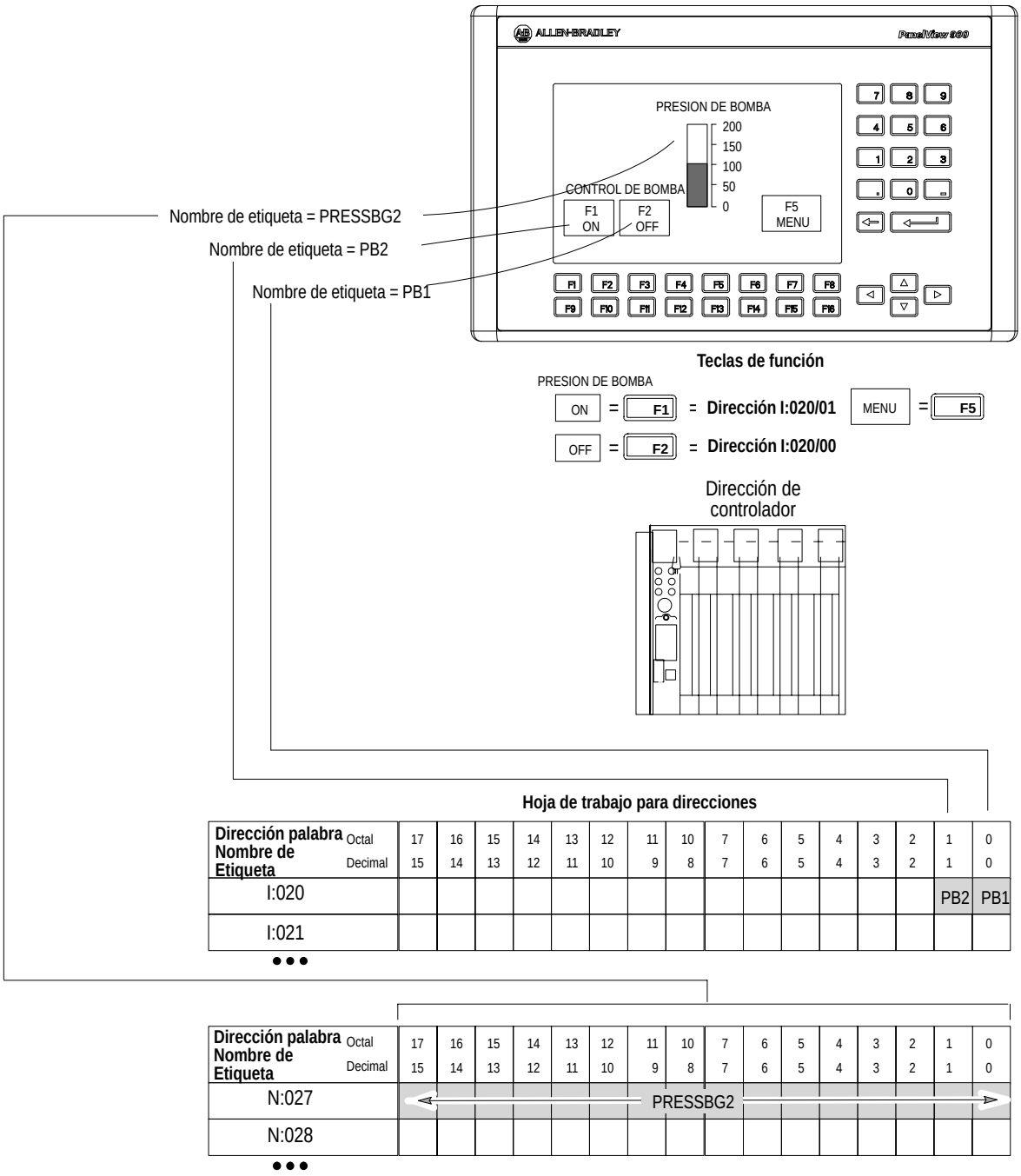
Importante: Una matríz de bits puede ocupar una sóla palabra. La longitud de una matríz de bits, comenzando en N7:2/9 deber ser 7 o menor.

Arreglo de caracteres

Los datos en un arreglo de caracteres son asignados a variables ASCII. La longitud del arreglo de caracteres depende de un protocolo.

Repaso de la tarea de direcciones

Antes de entrar las etiquetas en el Editor de Etiquetas, puede que desee usar la Hoja de trabajo para direcciones, (Apéncice C) para registrar las direcciones de etiqueta. Para formatos de dirección apropiados, consultar el manual de usuario de su controlador. El próximo diagrama muestra un ejemplo de registrar direcciones.



Definir etiquetas

Las etiquetas de lectura/escritura que definen las direcciones de controlador para los objetos son entradas en el Editor de Etiquetas. Una etiqueta tiene los siguiente atributos:

Características de etiquetas	Descripción
Nombre de Etiqueta①	Nombre único que identifica la dirección de la etiqueta
Tipo de datos	Bit, 4BCD, número (entero) con signo / sin signo, Arreglo de caracteres Matríz de Bits, Float
Tamaño de matríz	Número de bits en la matríz
Descripción	Descripción general de la etiqueta
Nombre de Nodo	Nombre de controlador asociado con la etiqueta
Dirección (de etiqueta)	Especifica la tabla de los datos de palabra o de bit
Valor inicial②	Valor almacenado en la dirección de la etiqueta al energizar
Frecuencia de actualización	Frecuencia a la cual el valor de la dirección de la etiqueta es actualizado
Escala②	Escala y valores offset de escala
Limites de Entrada de datos②	Límites bajos y altos de datos almacenados en la dirección de la etiqueta

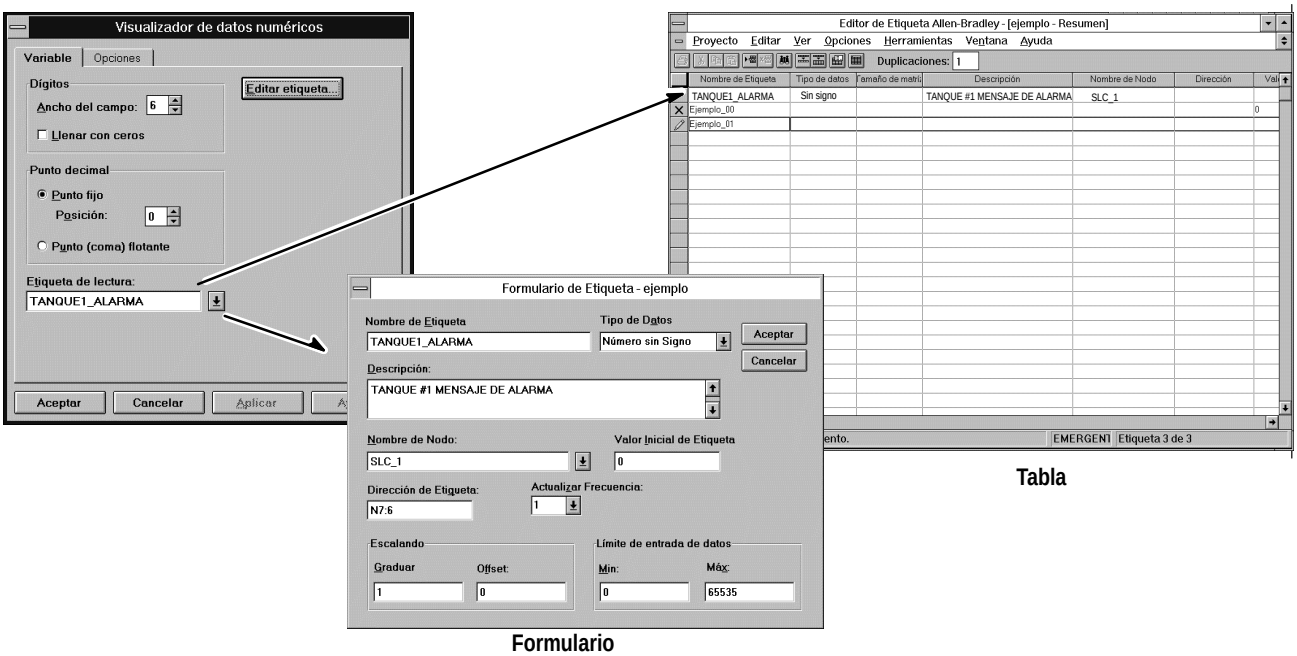
① El Nombre de Etiqueta aparece en el diálogo del objeto en el Editor de etiqueta.

② Uso depende del objeto.

El Editor de etiqueta soporta dos formas diferentes de entrar etiquetas:

- tabla, para entrar y editar etiquetas múltiples
- formulario, para entrar una sóla etiqueta

Las etiquetas están almacenadas en la base de datos mencionada por el nombre de proyecto. El nombre de proyecto es entrado al crear el nuevo archivo de aplicación.
El nombre de etiqueta entrado en el diálogo de un objeto, vincula el objeto al nombre de etiqueta entrada en el Editor de etiqueta.



Tabla

Formulario

Requisitos de memoria

La memoria disponible para aplicaciones varía para los terminales PanelView.

Consejos para reducir memoria

Repasar la siguiente lista para consejos en como reducir el tamaño de una aplicación.

- Para aplicaciones DH-485, agrupar las direcciones de etiqueta para cada pantalla en el mismo bloque de 40 palabras.
- Para objetos de estado múltiple u objetos de lista, crear el número exacto de estado o entradas requeridas por la aplicación.
- No usar indicadores de estado múltiple, indicadores de lista o visualizadores de mensaje, si un visualizador de datos numéricos se puede usar para proporcionar la misma función. De la misma manera, no usar selectores de lista de control si es suficiente con un objeto de entrada numérica.
- Si un indicador de estado múltiple usa el mismo texto para todos los estados, usar el indicador sólido con texto exterior, en lugar de texto interior para cada estado.
- Volver a usar texto que ya existe en la aplicación en lugar de crear la misma cadena de texto repetidas veces. Ver Capítulo 10 para detalles sobre como copiar texto existente en los objetos y o estados de objetos.
- Limitar la cantidad de texto en los nombre de pantalla, mensajes y objetos.
- Al dibujar rectángulos, use el gráfico de Rectángulo, en lugar de líneas individuales. Cada línea requiere la misma cantidad de memoria que una sola forma.
- Los dibujos a Forma libre ocupan mucha memoria.
- Objetos rectangulares o gráficos del mismo tamaño usan menos memoria porque el terminal usa los mismos datos para mostrar los objetos. Si dos pulsadores son del mismo tamaño, el terminal (de teclado o táctil) usa los mismos datos para mostrar el rectángulo de los pulsadores.
- Si la aplicación requiere el mismo objeto en varias pantallas, usar objetos globales. Se puede acceder a un objeto global desde cualquier pantalla. El PanelView almacena 1 copia del objeto. Ver Capítulo 14.
- Limitar el uso de mapa de bits gráficos.
- Usar múltiples variables incrustadas dentro de la misma cadena de texto, en lugar de usar múltiples visualizadores de datos numéricos.
- Número máximo de pantallas es 255.
- Número máximo de etiquetas y objetos no tiene límite, pero no debe exceder el tiempo de ejecución de la memoria
- Número máximo de mapas de bits y texto no tiene límite, pero no debe exceder el tiempola memoria de la aplicación

Comunicaciones

Objetivos del capítulo

Este capítulo contiene las siguientes secciones:

Sección	Página
Puertos de terminales PanelView	4–1
Comunicación DH-485	4–2
Comunicación DH+	4–3
Comunicación DF1	4–4
Consideraciones en la comunicación DH–485/DH+/DF1	4–4
Comunicación Remota de E/S	4–5
E/S Discreta	4–7
Transferencia de bloque	4–9

Puertos de terminales PanelView

Los terminales PanelView tienen puertos que soportan una variedad de opciones de comunicación, inclusive:

- Comunicaciones Remotas de E/S
- Comunicaciones DH-485
- Comunicaciones DH+
- Comunicaciones DF1
- Comunicaciones DeviceNet
- Comunicaciones ControlNet

Para detalles sobre cómo configurar un terminal PanelView a comunicarse en una red DeciveNet, vea la publicación *Comunicaciones DeviceNet para terminales PanelView.*

Para detalles sobre cómo configurar un terminal PanelView a comunicarse en una red ControlNet, vea la publicación *Comunicaciones ControlNet para terminales PanelView.*

El número de catálogo del terminal determina el puerto físico y el protocolo de comunicación soportado por ese terminal. Muchos de los terminales tienen un puerto adicional de RS–232 el cual es usado para imprimir/transferir archivos.

El tipo de terminal PanelView y los parámetros de comunicación son seleccionados y configurados como parte de la aplicación.

- El terminal PanelView es definido cuando la aplicación es creada (diálogo de Aplicación nueva) y también se accede del diálogo de Configurar terminal. Ver el capítulo 6.
- Los parámetros de comunicación para el controlador lógico y el terminal son definidos en el diálogo de Configurar comunicaciones (el botón de Config. comunicaciones en el diálogo de Configurar terminal) Ver capítulo 20.

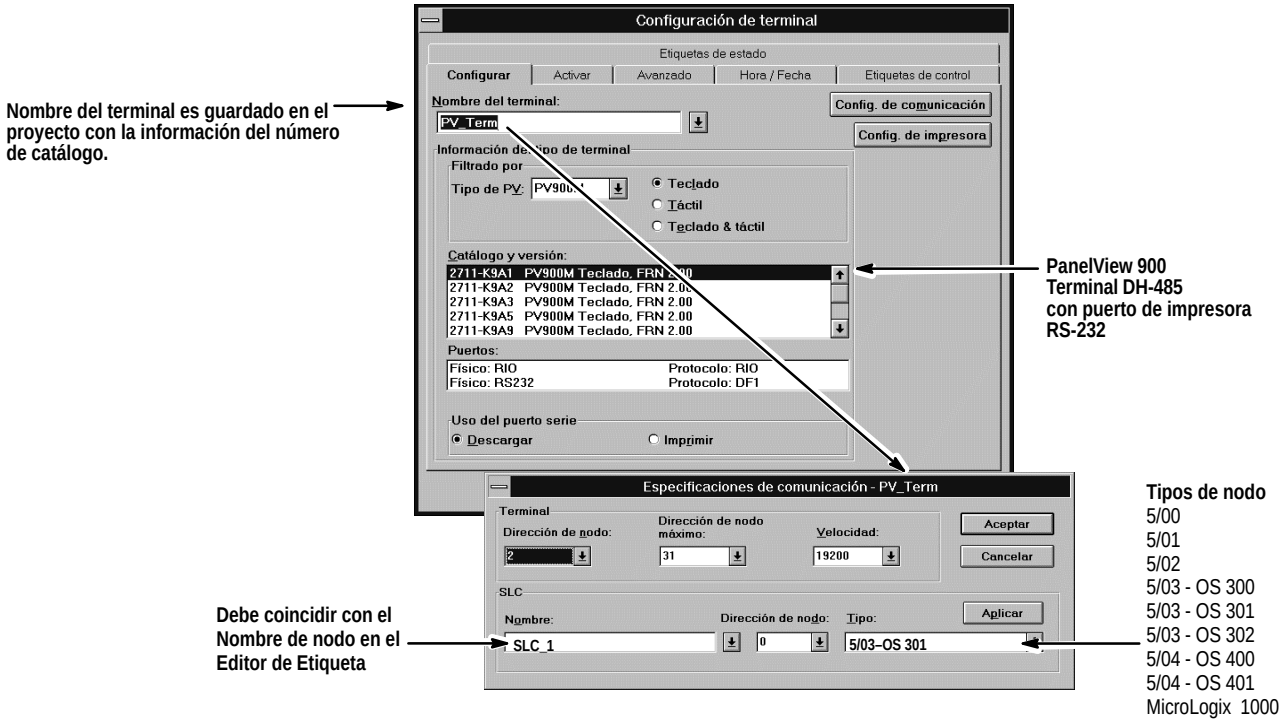
Comunicación DH-485

Los terminales PanelView DH+ se comunican con el controlador PLC o SLC 5/04 en la red DH+ de Allen–Bradley.

- Los terminales DH-485 PanelView se comunican con un controlador SLC usando una conexión de red de punto–a–punto.
- Los terminales RS-232 PanelView se comunican punto–a–punto con el puerto Canal 0 de un controlador SLC 5/03 o 5/04 usando protocolo DH-485.

El terminal PanelView opera como un nodo único DH-485 (0 a 31).

Los parámetros DH-485 para los terminales DH–485 o RS–232 PanelView son definidos en el diálogo de Configuración del Terminal (se accede a el desde el diálogo de Configuración del Terminal).



La siguiente tabla define los parámetros DH-485 y valores preseleccionados para el terminal DH–485 ó RS–232 PanelView y el controlador SLC.

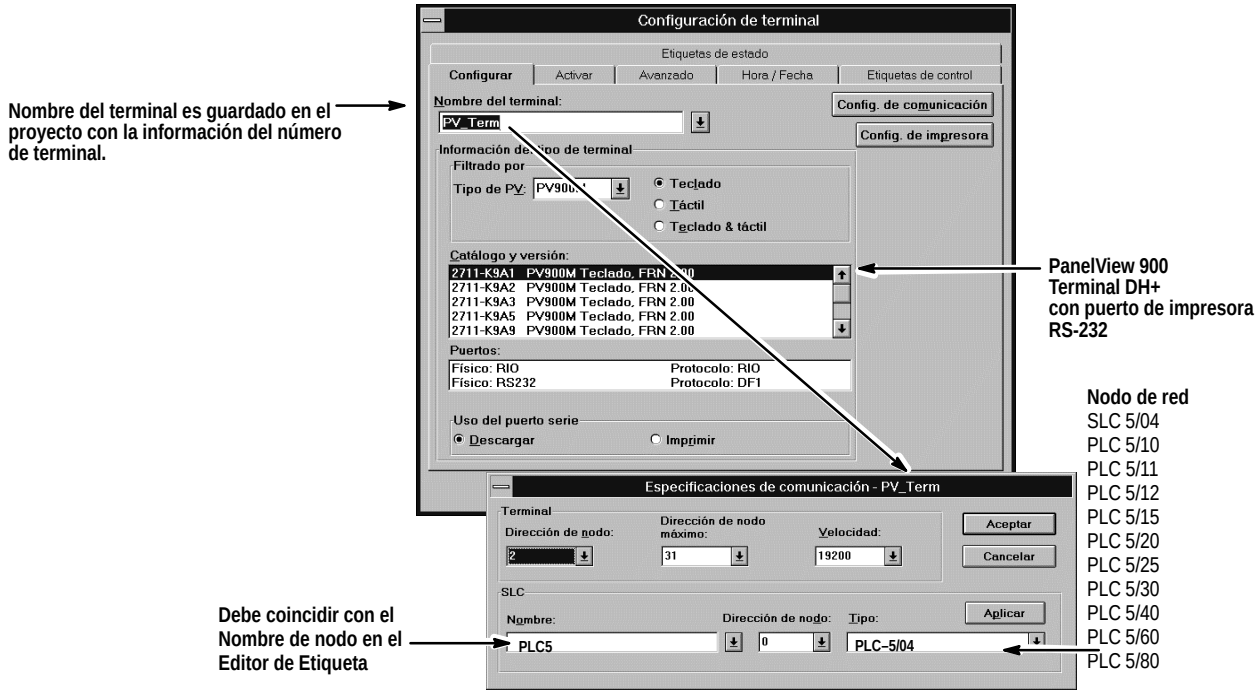
Dispositivo DH-485	Parámetros DH-485	Opciones	Pre–seleccio-nado
Terminal PanelView	Dirección de nodo	0 – 31	2
	Dirección de nodo máximo	1 – 31	31
	Velocidad	1200, 2400, 9600, 19.2K	19.2K
Nodo de red	Nombre	por el Usuario	Ninguno
	Dirección de nodo	0 – 31	1
	Tipo de nodo	Ver la figura previa	Ninguno

Comunicación DH+

Los siguientes terminales PanelView se comunican en la red DH-485:

El direccionamiento para una aplicación DH+ es similar a una aplicación DH–485 excepto la red DH+ soporta 64 nodos (0–77 octal) y velocidades más altas. La red DH–485 soporta 32 nodos.

Los parámetros para el terminal PanelView son definidos en el diálogo de Configurar comunicaciones (se accede a éste desde el diálogo de Configurar terminal).



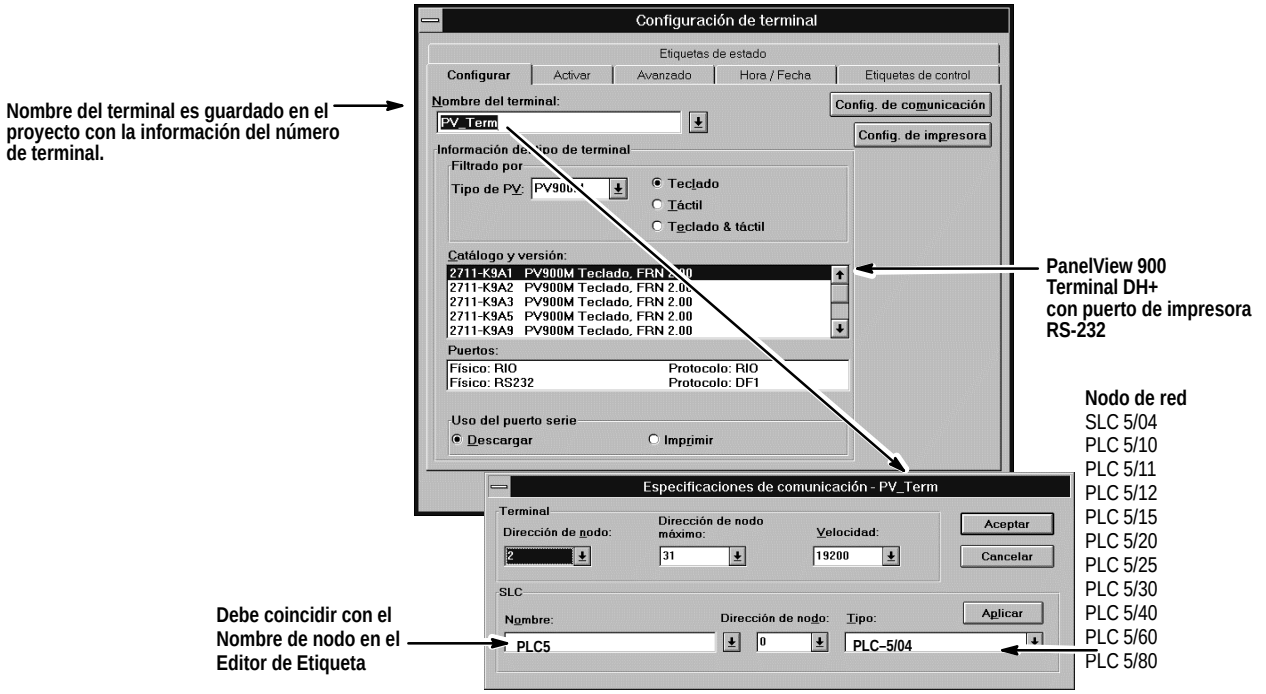
La siguiente tabla define los parámetros DH+ y valores preseleccionados para el terminal DH+ ó y el controlador lógico.

Dispositivo DH+	Parámetros DH+	Opciones	Pre–seleccio-nado
Terminal PanelView	Dirección de nodo	0 – 77	2
	Velocidad	57.6K, 115.2K, 230.4K	57.6K
Nodo de red	Nombre	por el Usuario	Ninguno
	Dirección de nodo	0 – 77 octal	1
	Tipo de nodo	Ver la figura previa	Ninguno

Comunicación DF1

Los terminales PanelView DF1 se comunican con un PLC, SLC o controlador MicroLogix 1000 sobre un vínculo DF1 punto–a–punto o usando comunicaciones de red DF1. Los terminales DF1 soportan comunicaciones full duplex.

Los parámetros DF1 para el terminal y el controlador son definidos en el diálogo de Configurar comunicaciones (se accede a éste desde el diálogo de Configurar terminal).



La siguiente tabla define los parámetros DF1 y valores preseleccionados para el terminal PanelView DF1 y el controlador lógico.

Dispositivo DF1	Parámetros DF1	Opciones	Pre–seleccio-nado
Terminal PanelView	Dirección de nodo	0 – 254 decimal	64
	Velocidad	1200, 2400, 4800, 9600, 19.2K	9600
	Bits de Paridad/Paro	Impar/1 Par/1 Ninguno/1 Ninguno/2	Ninguno/1
	Detección de error	BCC o CRC	CRC
	Handshaking	On (CTS/RTS activado) Off (CTS/RTS desactivado)	Desactivado
Nodo de red	Nombre	por el Usuario	Ninguno
	Dirección de nodo	0 – 254 decimal	
	Tipo de nodo	Ver la figura previa	Ninguno

Consideraciones en la Comunicación DH-485/DH+/DF1

El terminal PanelView escribe información (escribe etiquetas) al procesador sólo cuando ocurre un cambio de estado. El terminal lee contínuamente la información (etiquetas de lectura) desde el procesador. Las etiquetas de escritura y lectura pueden usar la misma dirección.

Grupo de escán

Un grupo de escán consiste de 40 palabras consecutivas dentro del mismo archivo de datos y procesador. El grupo comienza con la dirección más baja en el archivo de datos. El grupo de escán debe tener la misma frecuencia de actualización. Para una aplicación con direccinoes de etiqueta: N7:0, N7:39, N7:40, N11:0, N12:5 y N12:40, los grupos de escán son:

- N7:0 – N7:39
- N7:40
- N11:0
- N12:5 – N12:40

Minimizar el número de grupos de escán por pantalla. Mantener la misma frecuencia de actualización para cada bloque de 40 palabras.

Comunicación Remota de E/S

En una red Remota de E/S, los terminales remotos de E/S PanelView aparecen como un rack remoto de E/S. El terminal PanelView puede ocupar todo, o parte del rack (128 I/O). Usted puede asignar 2 tipos de direcciones a objetos en la red remota de E/S:

- Discreta -una sola dirección de bit de entrada o salida
- Transferencia de bloque -una serie de direcciones de palabra contígua

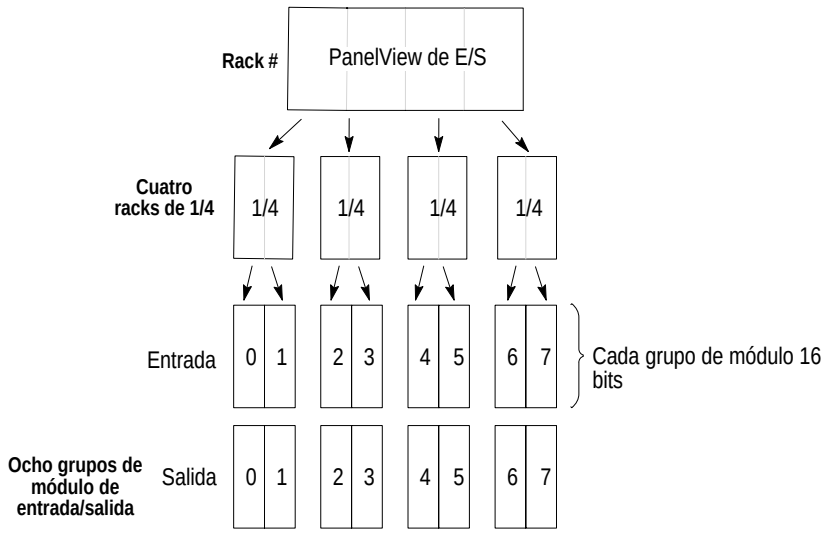
Los datos transferidos en la red remota de E/S como:

- Lectura o Entrada = datos al PLC desde PanelView
- Escritura o Salida = datos desde el PLC a PanelView

El procesador contínuamente examina el terminal PanelView para actualizaciones de entradas y salidas. Las etiquetas de escritura y lectura deben tener diferentes direcciones discretas de E/S y no están vinculadas en el terminal.

Tamaños de rack y grupos de módulo

El PanelView de E/S puede ocupar $^{1}/_{4}$, $^{1}/_{2}$, $^{3}/_{4}$, o un rack completo. Cada 1/4 de rack contiene dos grupos de módulos (32 bits de entrada y 32 bits de salida). Un rack entero contiene 8 grupos de módulo que están enumerados de 0 a 7.



Si un terminal PanelView no ocupa un rack de E/S entero, usted puede asignar otro PanelView u otros dispositivos, al mismo rack.

Parámetros	1er PanelView	Otros dispositivos de rack
Número de rack	1	1
Grupo de módulo de comienzo	0	6
Tamaño de rack	3/4	1/4
Ultimo chais	No	Sí

El tipo de PLC determina el número de rack máximo para el PanelView.

Comunicaciones Remotas de E/S

Grupo escán Remoto de E/S

Un grupo de escán Remoto de E/S consiste de palabras o direcciones contenidas dentro de un rack discreto de E/S o dentro de una transferencia de bloque. Por ejemplo, una aplicación con un rack completo lee N7:0, longitud 64 y transferencia de bloque de escritura N7:128, longitud 62 tiene estos grupos de escán:

- O:010 – O:017
- I:010 – I:017
- N7:0 – N7:63
- N7:64 – N7:127
- N7:128 – N7:190

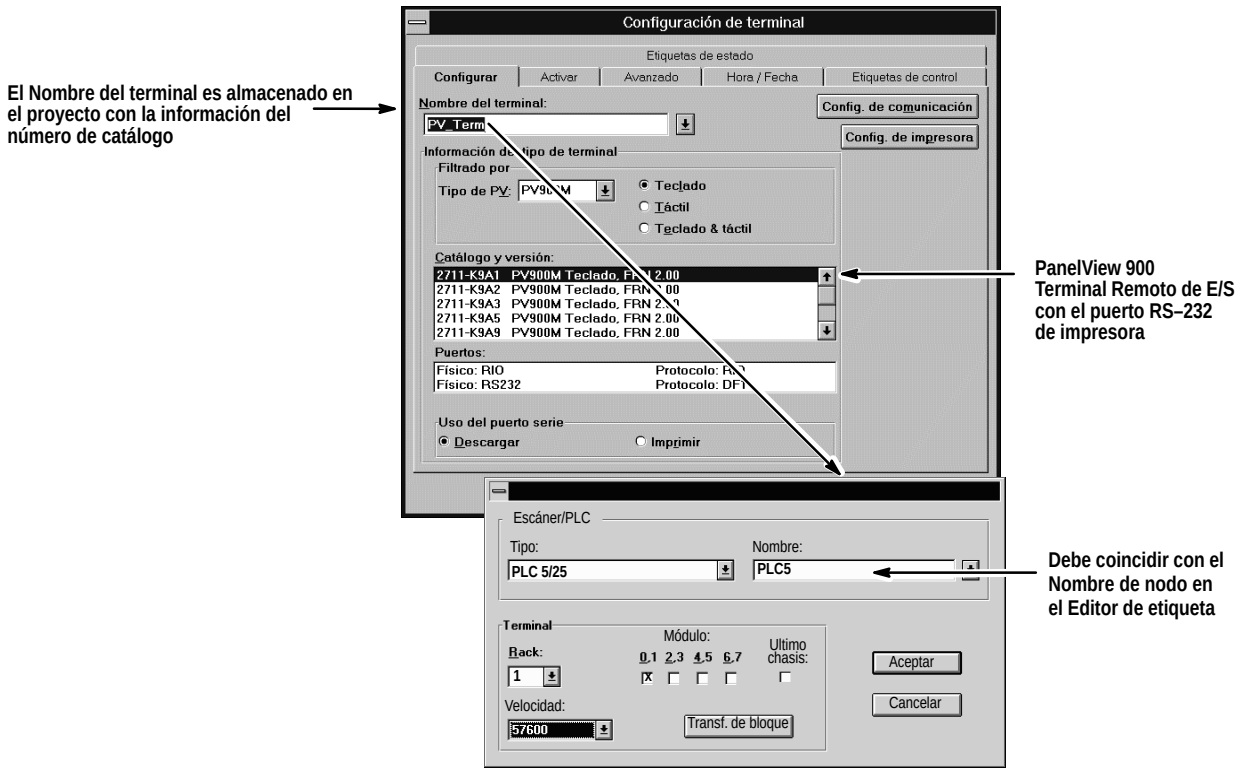
Tipos de controladores

Los terminales Remotos de E/S PanelView se comunican con los controladores mostrados abajo. Para cada controlador, la tabla lista los números de rack soportados, los Pass–Through y la transferencia de bloque soportada.

Controlador/Escáner	No. más bajo de rack	No. más alto de rack	Soporte de Pass-Through	Soporte de transferencia de bloque
IBM PC 6008-SI VME 6008-SV DEC QBUS 6008-SQ	0	7	No	Sí
PLC 5/11	3	3	Todas las series, Todas las revisiones	Sí
PLC 5/15	1	3	Serie B, Revisión N o posterior	Sí
PLC 5/20	1	3	Todas las series, Todas las revisiones	Sí
PLC 5/25	1	7	Serie A, Revisión J o posterior	Sí
PLC 5/30	1	7	Serie A, Revisión B o posterior	Sí
PLC 5/40	1	17_{octal}	Serie A, Revisión E o posterior Serie B, Revisión B o posterior	Sí
PLC 5/60 PLC 5/80	1	27_{octal}	Serie A, Revisión E o posterior Serie B, Revisión B o posterior	Sí
SLC 1747-SN Serie A	0	3	No	No
SLC 1747-SN Serie B	0	3	Sí	Sí
Otro 1771-SN Subsistema	1	7	No	No

Comunicaciones Remotas de E/S

Los parámetros de comunicación Remota de E/S son definidos en el diálogo de Configuración del Terminal al cual se accede desde el diálogo de Configurar terminal



La próxima tabla define los parámetros de comunicación Remotos de E/S para el terminal PanelView.

Dispositivo Remoto de E/S	Parámetro Remoto de E/S	Descripción	Opciones
PLC/Escáner	Tipo	Tipo de controlador PLC/escáner que se comunicará con el terminal PanelView remoto de E/S.	Ver tabla en la página 4–7.
	Nombre	Nombre único asignado al controlador. Este nombre también es usado en Nombre de nodo en el Editor de etiqueta.	por el usuario
Terminal PanelView 550/900	Rack (dirección)	Dirección única del terminal PanelView en la red remota de E/S.	$0 – 27_{octal}$
	Grupo (de módulo)	Grupos de módulo ocupados por el terminal PanelView en el rack. Los grupos de módulo deben ser contíguos	0,1 2,3 4,5 6,7
	Velocidad	La velocidad la red remota de E/S determina la longitud máxima del cable.	57.6K 10,000 pies 115.K 5,000 pies 230.4K 2,500 pies
	Ultimo chasis	Especifíca si el terminal ocupa el último grupo de módulo (sin grupos de módulos más altos asignados) dentro del rack	Sí, No

E/S Discreta

Las direcciones de E/S discreta se comunican directamente con el controlador y proporcionan actualizaciones más rápidas que las transferencias de bloque. La E/S discreta se recomienda para:

- Pulsadores (para respuesta rápida)
- Cualquier valor crítico que quiere actualizar inmediatamente

Un rack de PLC tiene 128 puntos de E/S (8 palabras de entrada/8 palabras de salida). Si hay espacio de rack adicional, es necesario que una aplicación use transferencia de bloques.

Usted debe asignar una etiqueta delectura o visualizador a una dirección de salida. Si asigna una etiqueta de lectura a una dirección de entrada, ocurre un error de validación. Las etiquetas de lectura y escritura deben tener diferentes nombres de etiqueta y hacer referencia a direcciones diferentes.

Dirección para E/S discreta de los escáners 1771-SN

La sintaxis de dirección de E/S para el escáner 1771-SN (Serie A) es:

```
I:YYW/BB      O:YYW/BB
```

donde:

YY	=	Número de rack
W	=	Dirección de palabra o de grupo
BB	=	Dirección de bit, 0-7, 10-17 octal

Por ejemplo:

```
I:024/10
```

direcciona al bit de entrada 10, Rack 2, Módulo 4.

Dirección discreta para el escáner 1747-SN, Serie A y B

El sintaxis de dirección para el escáner 1747-SN (Serie A y B) es:

```
I:X.WW/BB    O:X.WW/BB
```

donde:

X	=	Ranura donde 1747-SN está instalada en el rack
WW	=	Dirección de palabra, 0 - 31 decimal
BB	=	Dirección de bit, 0-15 decimal

Por ejemplo:

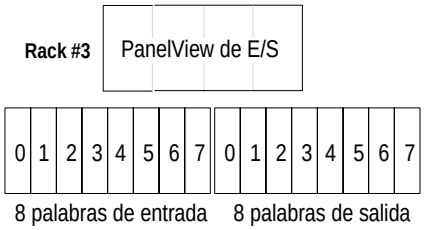
```
I:1.7/13
```

direcciona al bit de entrada 13 de la palabra 7, ranura 1 (donde reside el escáner 1747-SN).

Ejemplo de E/S discreta

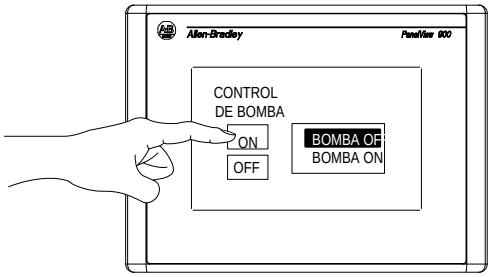
El terminal PanelView ocupa el rack #3 en el cual el grupo de módulo de inicio es 0. Un objeto pulsador activar/desactivar es direccionado a I:032/03 y el indicador correspondiente a O:032/00.

① **El PanelView monitoriza el estado de las 8 palabras de entrada en la asignación de rack**



② **El programa de escalera PLC monitoriza la dirección I:032/03.**

③ **El operador pulsa el objeto, el terminal PanelView establece el bit de dirección correspondiente**



④ **El programa de escalera determina que el bit de entrada 03 está activado.**

	17	16	15	14	13	12	11	10	7	6	5	4	3	2	1	0
I:032	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0

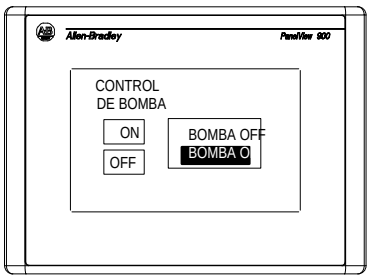
Palabra de entrada

⑤ **El programa de controlador de escalera mueve el bit de entrada al bit de salida**

	17	16	15	14	13	12	11	10	7	6	5	4	3	2	1	0
O:032	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1

Palabra de salida

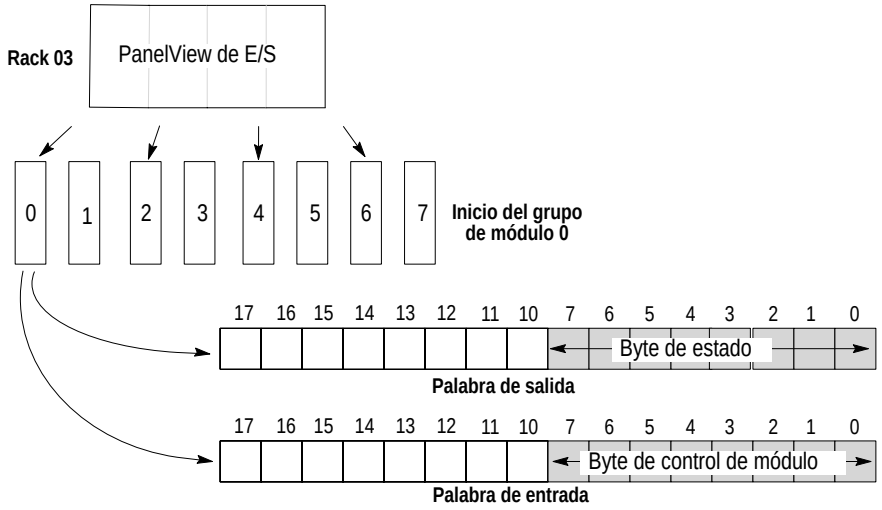
⑥ **El terminal PanelView lee la dirección del indicador y muestra el nuevo estado**



Transferencia de bloque

Las redes remotas de E/S permiten la transferencia de bloques (hasta 64 palabras) entre un PLC y un terminal PanelView. Las transferencias de bloque son asignadas a un solo byte de datos de entrada (byte del módulo de control) y datos de salida (byte de módulo de estado) en el rack PanelView. Estos dos bytes controlan la operación de la transferencia de bloques y no están disponible para E/S discretas.

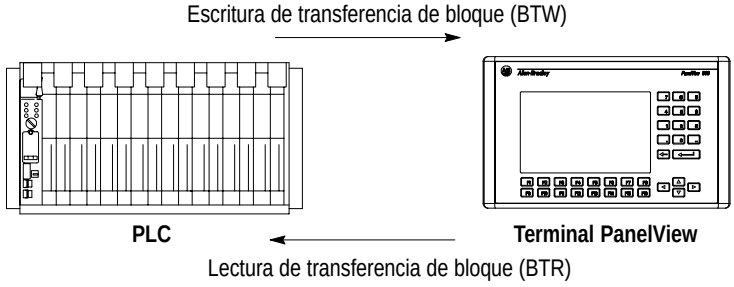
Los bytes de estado y de control siempre ocupan el byte más bajo del grupo de módulo en la asignación de rack PanelView. Por ejemplo, si el inicio del grupo del módulo es 0:



Aunque se asignen muchas transferencias de bloque (1 a 10), solamente un byte es reservado en el rack de entrada y uno en el rack de salida.

Las direcciones de la transferencia de bloque son en referencia al PLC:

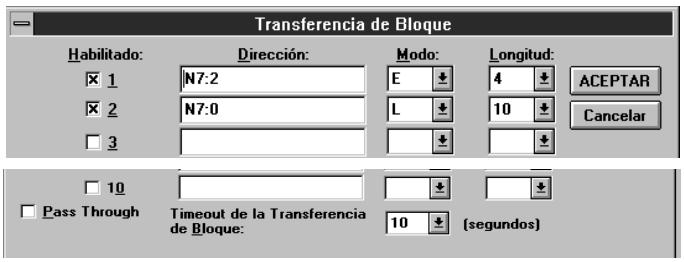
- Lectura de transferencia de bloque (BTR) son entradas al PLC y transfieren datos de los dispositivos de control tal como pulsadores, al PanelView.
- Escritura de tansferencia de bloque (BTW) son salidas desde el PLC y transfieren datos a indicadores tal como los gráficos de barra en el PanelView.



Transferencia de bloque

Estableciendo una transferencia de bloque

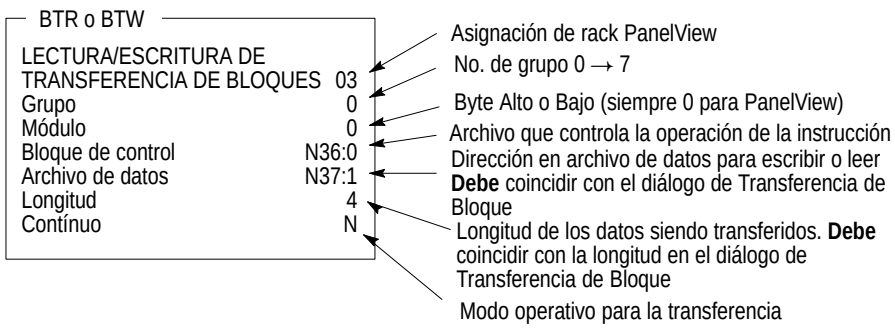
Configurar transferencia de bloque PanelView usando el diálogo de Transferencia de bloque, al cual se accede desde el diálogo Configurar terminal.



Para cada transferencia de bloque (1 - 10), especificar los siguiente :

Parámetros	Descripción
Activado	Activa o desactiva la transferencia de bloque.
Dirección	Especifica la dirección de inicio para la lectura o escritura de la transferencia de bloque.
Modo	Especifica L para lectura o E para escritura.
Longitud	Especifíca el número de palabras (1 a 64) a transferir. La longitud 63 está reservada para Pass-Through. Cada lectura de bloque de transferencia debe ser única en longitud y cada escritura de transferencia de bloque debe tener una longitud única. Una lectura y escritura de transferencia de bloque puede tener la misma longitud. El PanelView usa la longitud para identificar bloques de datos.
Pass-Through	Activa o desactiva el Pass-Through para aplicaciones de transferencia entre una computadora en la red DH+ y un PanelView en la red remota de E/S.Pass-Through es una transferencia de bloque fija a 63 palabras en longitud.
Timeout de transferencia de bloque	Especifica un valor de timeout para la transferencia de bloques. Un valor de 0 desactiva el timeout.

Cada transferencia de bloques requiere una Escritura de Transferencia de bloques (BTW) correspondiente o una instrucción de Lectura de Transferencia de bloque (BTR) en el programa para el controlador. Las selecciones para dirección y longitud deben **coincidir** con el Archivo de datos y la selección de longitud en las instrucciones.


BTR o BTW
LECTURA/ESCRITURA DE TRANSFERENCIA DE BLOQUES 03
Grupo 0
Módulo 0
Bloque de control N36:0
Archivo de datos N37:1
Longitud 4
Contínuo N
Asignación de rack PanelView
No. de grupo 0 → 7
Byte Alto o Bajo (siempre 0 para PanelView)
Archivo que controla la operación de la instrucción
Dirección en archivo de datos para escribir o leer
Debe coincidir con el diálogo de Transferencia de Bloque
Longitud de los datos siendo transferidos. Debe coincidir con la longitud en el diálogo de Transferencia de Bloque
Modo operativo para la transferencia

Transferencias de bloque

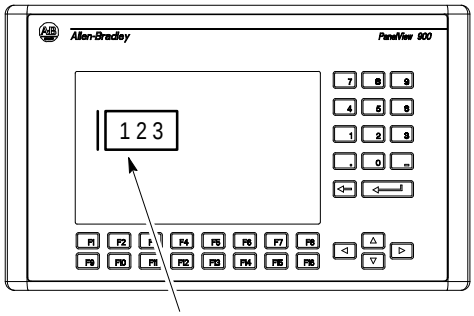
Sugerencias para transferencia de bloques

- Los bloques de escritura y lectura pueden usar la misma dirección.
- Los bloques de escritura y lectura pueden sobreponerse parcial, o completamente.
- Mejorar tiempo de respuesta al comprimir los datos en los menos bloques posibles (no bits sin usar) o mantener todos los datos para una pantalla en un sólo bloque. Los escáners Remotos de E/S generalmente ejecutan la transferencia de bloque en un sólo escán de E/S.
- La lógica de escalera puede usar la etiqueta de pantalla actual del PanelView (etiqueta de estado) para activar la transferencia de bloques si es necesario. Los datos de pantalla son automáticamente actualizados cuando un operador selecciona la pantalla. Ver el Capítulo 20 para una descripción de las etiquetas de estado.
- Minimizar el número de transferencias de bloque.

Ejemplos de lectura de transferencia de bloque

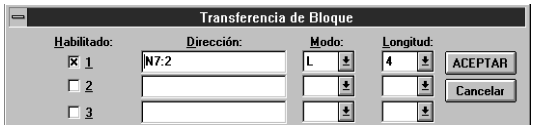
El siguiente ejemplo ilustra una lectura de transferencia de bloque. El terminal PanelView es asignado al rack #3, grupo 0 de módulo de inicio. Uno de los objetos de PanelView, un visualizador de entrada numérica con la dirección de N7:2, escribe a una parte del bloque de datos siendo transferido.

① **El operador entra los datos en el visualizador de entrada de datos numéricos**



Punto cursor de entrada numérica con
Nombre de etiqueta = Velocidad de motor
Dirección de etiqueta = N7:2

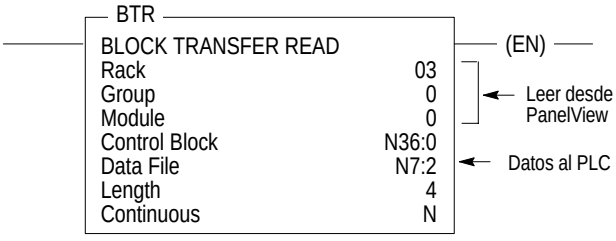
② **Usando la información el el diálogo de Transfernci a de Bloque, el PanelView determina la posición de los datos y el tamaño del bloque.**



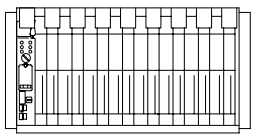
③ **El terminal PanelView pone los datos en la primera palabra de un bloque de 4 palabras.**

Palabra 1	123
Palabra 2	
Palabra 3	
Palabra 4	

④ **El PLC lee el bloque de 4 palabras y lo almacena en la dirección de Archivo de datos**



⑤ **El valor entrado en el PanelView queda amacenado en N7: 2 = 123.**

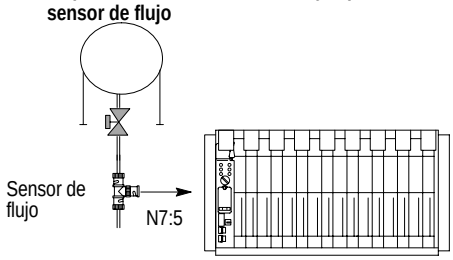


Transferencia de bloque

Ejemplo de escritura de transferencia de bloque

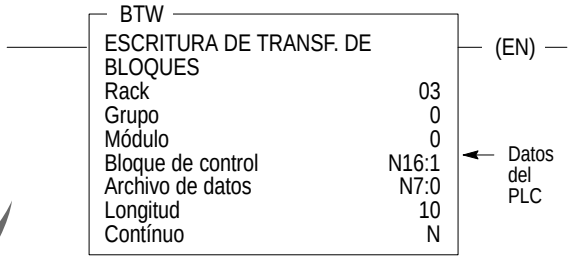
El siguiente ejemplo ilustra una escritura de transferenica de bloque. El terminal PanelView es asignado al rack #3, grupo 0. Uno de los objetos de PanelView, un visualizador de gráfico de barra con la dirección de N7:0, lee a una parte del bloque de datos siendo transferido.

① **El PLC recibe y almacena los datos de un dispositivo de entrada, en este ejemplo e un sensor de flujo**



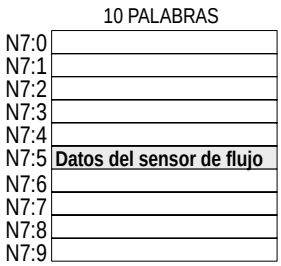
Nombre de etiqueta = Sensor de flujo

② **El programa de escalera de lógica PLC, inicia una transferencia de bloque de un bloque de datos (10 palabras) que contiene los datos del visualizador de pantalla**

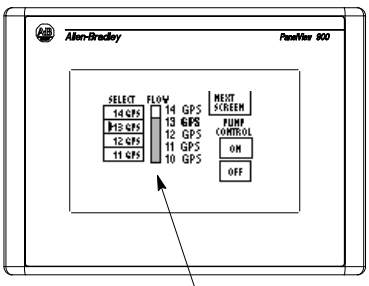


③ **El terminal PanelView recibe los datos y determina la dirección de comienzo para la operación de escritura, emparejando el tamaño de bloque con la dirección entrada en el diálogo de Transferencia de Bloque**

④ **El PanelView carga una copia de ese segmento de la tabla de datos de controlador lógico**



⑤ **El PanelView actualiza el visualizador del gráfico de barra usando los datos del controlador**

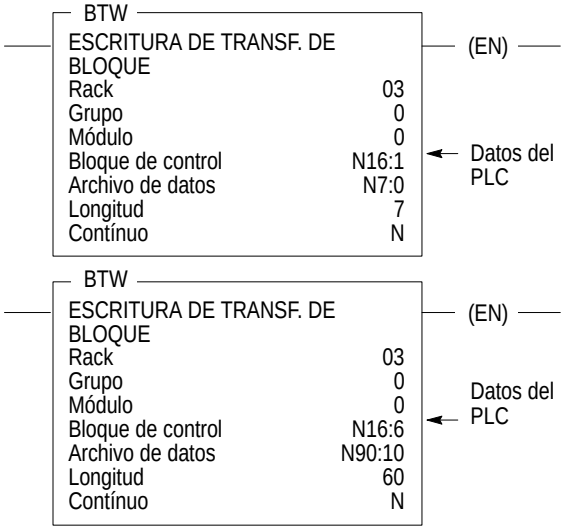


Objeto de gráfico de barra con el nombre de etiqueta “Sensor de flujo” = Dirección N7:5

Tranferir múlitples bloques

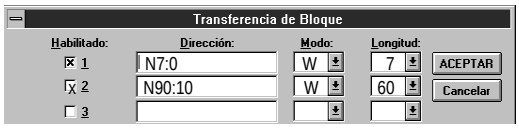
La transferencia múltiple de bloques usa un sólo canal (Módulo de control singular y bytes de estado definidos). Cada lectura o escritura de transferencia de bloque debe ser de una longitud única, ya que el terminal PanelView usa el tamaño de bloque para determinar la ubicación de comienzo de la lectura o escritura. El siguiente ejemplo muestra una transferencia de escritura de dos bloques.

① **El programa de escalera de lógica PLC inica la transferencia múltiple de bloque de 2 bloques de datos (7 palabras y 60 palabras).**

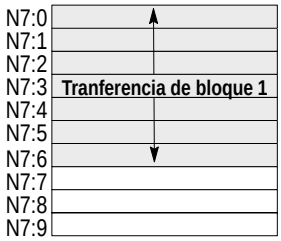


② **El terminal PanelView recibe el primer bloque de datos y detemina la dirección de cominezo N7:0 para la operación de escritura emparejando el tamaño de bloque con la dirección entrada en el diálogo de Transferencia de Bloque.**

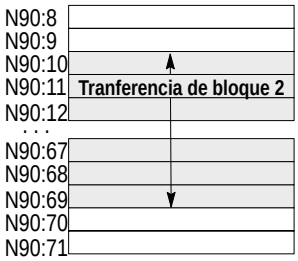
El PanelView maneja el segundo bloque de la misma manera



③ **El PanelView carga una copia de las tablas de datos del controlador lógico N7:0 a N7:6.**



④ **El PanelView carga una copia de las tablas de datos del controlador lógico N90:10 a N90:69.**



⑤ **Los objetos de pantalla del PanelView son actualizados usando los nuevos datos.**

Pérdida de comunicaciones Remotas de E/S

Cuando fallan las comunicaciones Remotas de E/S en una red:

- Los estados de los objetos son mantenidos y el mensaje “ No hay comunicación PLC” aparece en la pantalla del terminal.
- Si la transferencia de bloque es definida para la aplicación, pero no se reciben instrucciones de BTR y BTW, otro mensaje se muestra cuando ocurre el Timeout de Transferencia de bloque.

Estos mensajes continuan mostrándose hasta que se establece comunicación. Si se intenta una operación de escritura al programa de lógica que controla los objetos PanelView, el terminal mostrará el mensaje “Error: Fallo de escritura al controlador lógico”

Si se activa un objeto PanelView durante la pérdida de comunicaciones, el objeto mantiene su nuevo estado y envía el valor de este estado al controlador cuando se restablecen las comunicaciones.

PanelBuilder Básicos

Objetivos del capítulo

Este capítulo cubre lo básico al usar software PanelBuilder

Sección	Página
Entorno Windows	5–1
Ventanas de PanelBuilder	5–2
Menús	5–4
Barra de herramientas	5–5
Barra de estado	5–5
Barra de formato	5–6
Cajas de herramientas	5–7
Visualizador de teclado	5–7
Paleta de Color	5–8
Cuadros de diálogo	5–9
Editores de Hojas de cálculo	5–10
Valores predeterminados del PanelBuilder	5–13
Obteniendo ayuda	5–14

Entorno Windows

El PanelBuilder se ejecuta en el entorno Windows de Microsoft. Usted debe estar familiarizado con las operaciones básicas de Windows eso es, usted debe saber como usar el mouse, escoger comandos, y trabajar con ventanas y cuadros de diálogo.

Si usa un mouse, estos son algunos términos básicos:

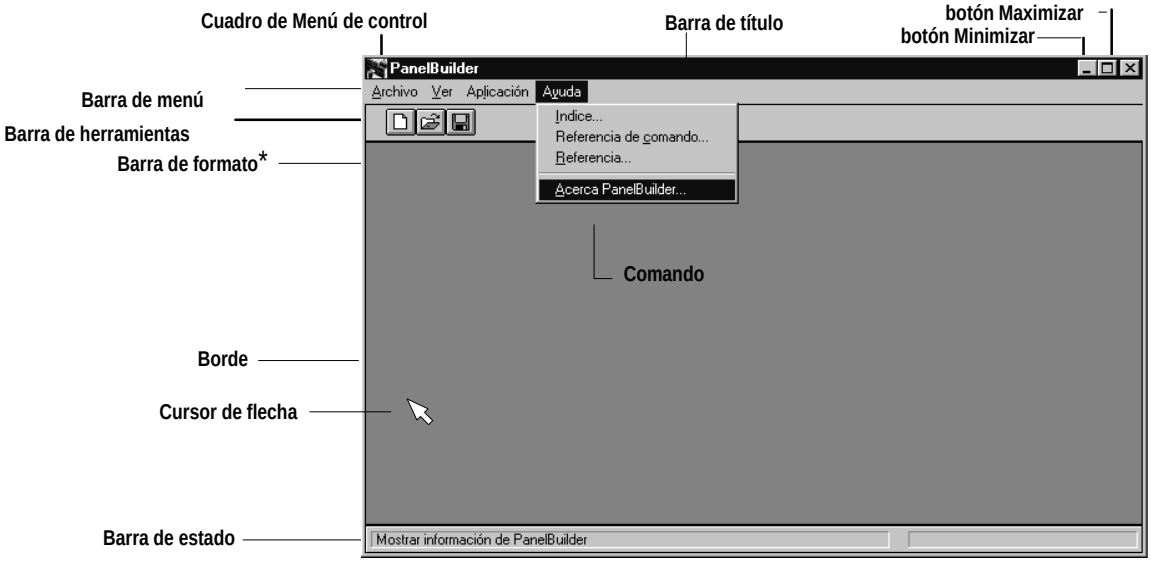
Término	Significa
Clic	Posicionar el cursor del mouse en el objeto, área o campo y pulsar y soltar el botón izquierdo del mouse.
Hacer doble clic	Poner el cursor del mouse en el área del objeto, el objeto o el campo y hacer doble clic con el botón izquierdo del mouse.
Seleccionar item o comando	Hacer clic para marcar el item que será afectado por el próximo comando, o hacer clic en una caja de opciones en el diálogo.
Escoger item o comando	Hacer clic en una herramienta, menú de comando o en un item en el cuadro de diálogo o ventana de Ayuda.
Arrastrar	Pulsar y sujetar el botón izquierdo del mouse mientras mueve el mouse. Mover el cursor a la posición que quiere, soltar el botón del mouse.

Si prefiere usar el teclado:

Término	Significa
Escoger un comando del menú	Pulsar la tecla ALT y teclear la letra subrayada en el nombre del menú. Entonces teclear la letra subrayada en el nombre del comando.
Seleccionar un item o comando	Usar las teclas de flecha (o en un diálogo, ambas usan TAB y las teclas de flecha) para moverse al item.
Escoger un item o comando	Marcar un item y pulsar la tecla de ENTRAR.

Ventanas de PanelBuilder

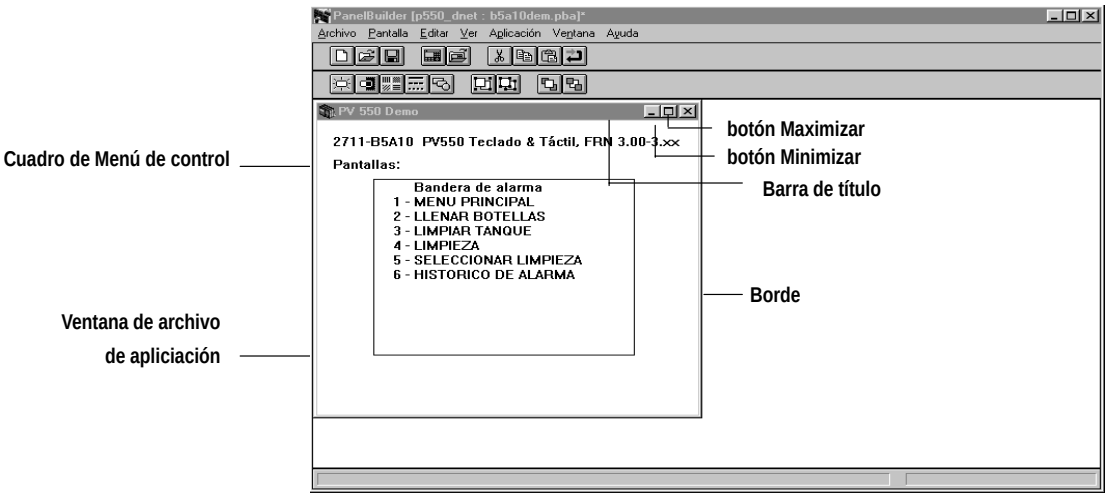
Cada vez que usted comienza PanelBuilder, la ventana de PanelBuilder se abre. Aquí es donde usted crea una aplicación. Los elementos de la ventana se describen abajo.



Característica	Cómo usarla
Barra de menú	Hacer clic sobre un nombre en la barra de menú para abrir un menú y ver los comandos. O pulsar ALT-X, donde X representa la letra del nombre de menú que está subrayada.
Comando	Hacer clic sobre un comando para escogerlo o para llevar a cabo su acción. O teclear la letra subrayada en el nombre de comando.
Barra de título	Arrastrar para mover una ventana.
Barra de herramientas	Hacer clic en una herramienta para efectuar un comando comúnmente usado. La barra de herramientas conmuta entre activada y desactivada, desde el menú de Ver.
Barra de formato*	Hacer clic sobre una herramienta para formatear un objeto o texto. La barra de formato no aparece hasta que usted abre una aplicación.
Barra de estado	Mostrar lo que el PanelBuilder hace en ese momento. La barra de estado conmuta entre activada y desactivada, desde el menú de Ver.
Menú de control	Hacer clic para abrir el menú de Control. Hacer doble clic para cerrar la ventana.
Botón Minimizar	Hacer clic para reducir el tamaño de una ventana a un icono
Botón Maximizar	Hacer clic para aumentar el tamaño de una ventana.
Borde	Arrastrar para cambiar el tamaño de la ventana.
Cursor del mouse	Usar para selecionar un item u objeto.

Ventana de archivo de aplicación

Cuándo usted abre una aplicación, la ventana de archivo de aplicación se abre. Esta ventana lista todas las pantallas de aplicación en el archivo con número y nombre.



Ventana de la aplicación

Cada pantalla de aplicación se parece al terminal PanelView (táctil, teclado, o táctil/teclado) para el que crea la aplicación. Los objetos son puestos dentro del área de visualización. En los terminales de teclado también puede poner los objetos en las teclas de función. Las pantallas se mueven como cualquier otra ventana. Se pueden abrir múltiples pantallas al mismo tiempo.

Menús

La barra de menú se actualiza dinámicamente cuando los archivos de aplicación y pantallas de aplicación son abiertos. Cada nombre en la barra de menú es un menú con su propia lista de comandos.

Para abrir un menú:

- Apuntar a un nombre en la barra de menú y hacer clic con el botón izquierdo del mouse. (Para moverse directamente a un comando de menú, arrastrar el cursor hacia el menú hasta que el comando sea iluminado y entonces soltar el botón del mouse.)
- O pulsar ALT y pulsar la letra subrayada en el nombre del menú. Por ejemplo, para abrir el menú de Archivo, pulsar ALT+A.

Para escoger un menú:

- Hacer clic en el nombre de comando.
- O teclear la letra subrayada en el nombre de comando.
- O usar las teclas de flecha de ARRIBA y ABAJO, para seleccionar un item y entonces pulsar ENTRAR.

Las convenciones de menú son listadas en la próxima tabla.

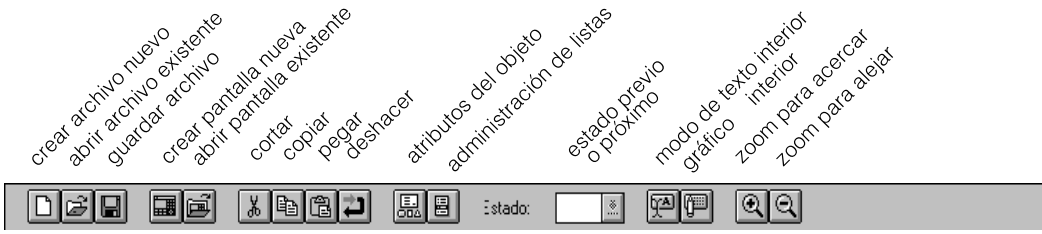
Convención de menú	Significa
Nombre de comando opacado	El comando no está disponible.
Tres puntos suspensivos (...) después del nombre	Abrir un cuadro de diálogo que contiene opciones que necesita para seleccionar antes de que el PanelBuilder pueda ejecutar el comando.
Una marca de verificación (✓) al lado del nombre	El comando es conmutable (se puede activar o desactivar) cada vez que se selecciona. Cuando se desactiva la marca de verificación no aparece.
Una combinación de teclas después del nombre	Una forma rápida de ejecutar un comando. Usted puede usar la combinación de teclas para escoger el comando.
Un triangulo (►) a la parte derecha del menú de comando	Abrir otro menú de opciones.

Para cerrar un menú:

- Hacer clic en el nombre de menú o en cualquier lugar fuera del menú.
- O pulsar ALT o F10 para cancelar o regresar a la estación de trabajo.
- O pulsar ESC para cancelar el menú pero permanecer en la barra de menú.

Barra de herramientas

La barra de herramientas aparece en la parte superior de la ventana de PanelBuilder y proporciona herramientas para comandos de menú usados frecuentemente. Hacer clic en una herramienta para llevar a cabo su acción. Algunas herramientas completan la acción inmediatamente otras lo colocan en un modo de completar la acción.



Para conmutar la barra de herramientas entre activada y desactivada:

Escoger Barra de herramientas del menú de Ver.

Una marca de verificación (✓) aparece después del comando de Barra de herramientas cuando está activo. Para desactivar la barra de herramientas, escoja el comando otra vez.

Barra de estado

La Barra de Estado aparece en la parte inferior de la ventana del PanelBuilder e indica lo que hace el PanelBuilder en el momento. Cuando coloca y selecciona objetos, el elemento a la derecha de la barra de estado muestra el tipo de objeto.

Para conmutar la barra de estado entre activado y desactivado:

Escoger Barra de estado del menú de Ver.

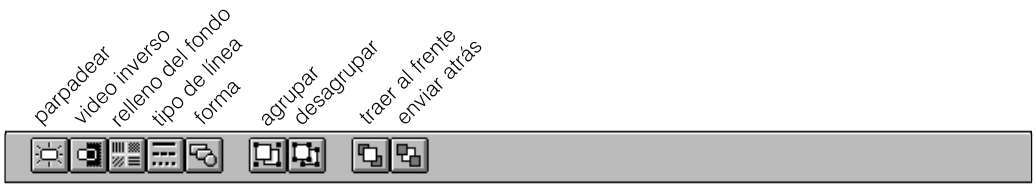
Una marca de verificación (✓) aparece después del comando de Barra de Estado cuando está activo. Para desactivar la Barra de Estado, escoger el comando otra vez.

Barra de formato

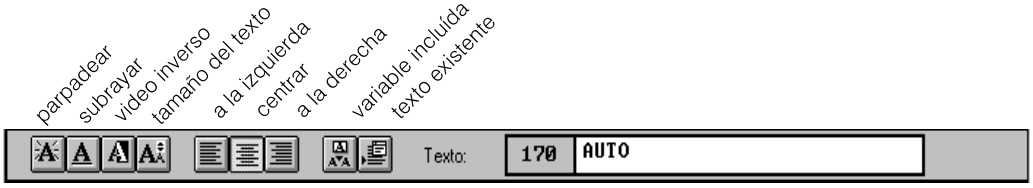
La barra de formato aparece cerca de la parte superior de la ventana del PanelBuilder y proporciona fácil acceso a comandos de formatear que son usados frecuentemente. Las herramientas del formato cambian la apariencia de objetos y texto.

La mayoría de las herramientas de formato conmutan entre activadas y desactivadas. Hacer clic en la herramienta una vez, para activarla y volver a hacer clic para desactivarla. A las mismas selecciones se accede desde el menú de Formato.

La barra de formato tiene apariencia diferentes dependiendo del modo en que se encuentre. Cada apariencia se muestra abajo.



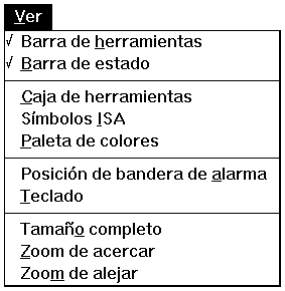
Barra de Formato en el Modo de Objeto



Barra de Formato en el Modo de Texto Interior

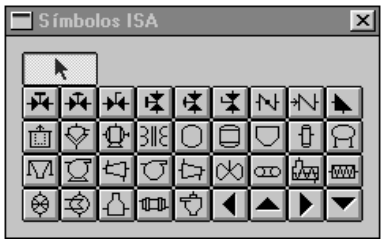
Barra de Formato en el Modo de Gráfico Interior

Cajas de herramientas



PanelBuilder proporciona Cajas de Herramientas, además de comandos de menú, para crear objetos en la pantalla. La Caja de Herramientas principal contiene los controles, los visualizadores y los gráficos. La caja de herramientas de Símbolos ISA contiene los símbolos ISA estándares. El apéndice B describe cada herramienta. Para escoger un objeto, hacer clic sobre la herramienta apropiada en la Caja de herramientas.

La Cajas de herramientas se puede mover como cualquier otra ventana.



Para conmutar la caja de herramientas entre activado y desactivado:

Caja de herramientas o Símbolos ISA del menú de Ver.

Una marca de verificación (✓) aparece después que el comando de Caja de herramientas está activo. Para cerrar la caja de herramientas, escoger el comando apropiado otra vez.

Visualizador de teclado

Usted puede ver pantallas de la aplicación con o sin teclado numérico.

Para conmutar el teclado entre activado y desactivado:

Escoger Teclado del menú de Ver.

Una marca de verificación (✓) aparece después que el comando de teclado está activo. Escoger el comando otra vez para desactivar el teclado.

Paleta de color

Las aplicaciones desarrolladas para el terminal de color y de escala gris usan una Paleta de color para definir los colores del objeto y texto. Para terminales de color, la paleta soporta 16 colores EGA estándar. Para terminales de escala gris, la paleta soporta 4 colores (tonos de gris).

Para conmutar la paleta de color entre activa e inactiva:

Escoger Paleta de color del menú de Ver.

Una marca de verificación (✓) aparece después que la paleta está activa. Para desativar la paleta, escoger el comando otra vez.

La Paleta de color se puede mover como cualquier otra pantalla. Hacer clic sobre el botón derecho del mouse en la paleta para intercambiar entre formato vertical u horizontal.

Color frontal seleccionado
La caja de visualización actualiza de acuerdo a los colores frontales y de fondo que se seleccionan
Paleta de color
Color de fondo seleccionado

Paleta de color para terminales de escala gris

Usar esta paleta para establecer los colores frontales y de fondo de un objeto, texto y gráficos. En terminales de color, el color de fondo predeterminado es azul y el color frontal predeterminado es blanco. En terminales de escala gris, el color de fondo predeterminado es negro y el color frontal predeterminado es blanco.

Los colores frontales están localizados en la fila superior de la paleta, los colores de fondo, en la fila de abajo. Para seleccionar un color, hacer clic sobre una celda. Una caja alrededor de una celda indica que el color está seleccionado.

La caja de ver en la parte izquierda de la paleta se actualiza según se cambian los colores frontales y de fondo.

Los colores frontales son usados para:

- todo texto (texto, texto de fondo, texto de lista)
- líneas
- bordes de figuras (rectángulo, círculo, elipse)
- bordes de objetos de control
- lista de cursor
- relleno patrón

Los colores de fondo son usados para:

- área que contiene cadenas de texto
- área rellena completamente (botones y listas)

También puede seleccionar colores frontales/de fondo para mapas de bits monocromáticos.

El color de fondo preseleccionado es negro, pero puede ser cambiando usando el comando de Atributos en el menú de Pantalla.

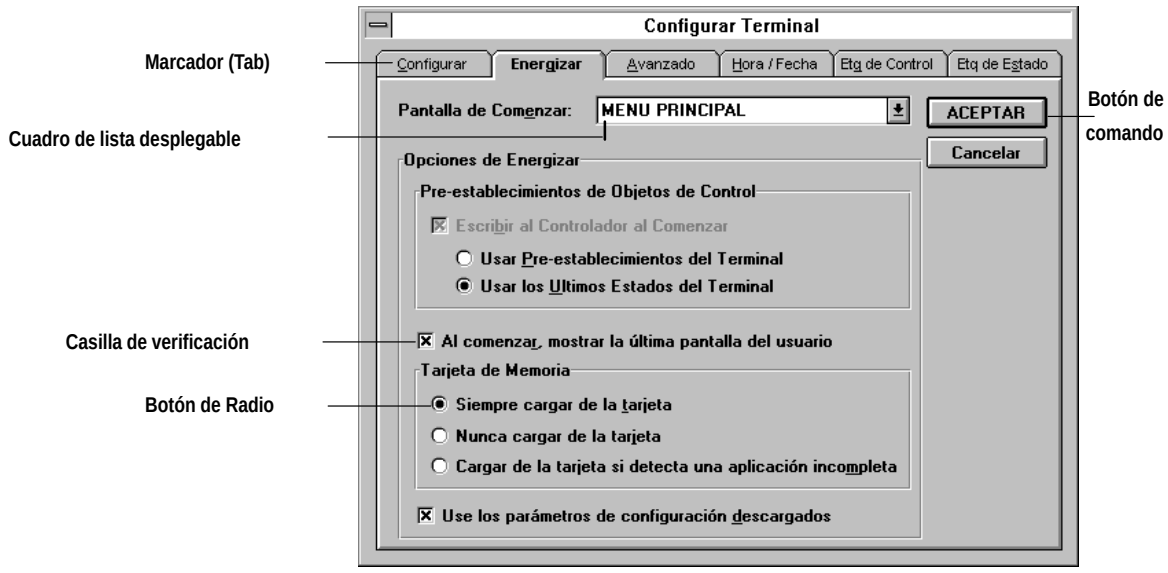
Cuadros de diálogo

PanelBuilder usa cuadros de diálogo para solicitar la información que necesita para llevar a cabo un comando. Después que usted ha suministrado la información solicitada, hacer clic sobre un botón de comando para llevar a cabo el comando.

Algunos cuadros de diálogo proporcionan conjuntos de opciones, cada uno en una etiqueta separada. Hacer clic en una etiqueta para trabajar con un conjunto específico de opciones.

Los cuadros de diálogo también muestran información y advertencias adicionales, o explican por qué una tarea solicitada no se puede realizar.

Los puntos suspensivos (...) después de un menú de comando significa que un cuadro de diálogo se abrirá cuando usted escoge ese comando. Debajo encontrará un ejemplo de un diálogo.



Para moverse en una caja de diálogo:

- Mover el cursor de mouse al campo y hacer clic con el botón izquierdo del mouse.
- O pulsar TAB para moverse adelante por los campos y MAYUS+TAB para moverse hacia atrás por los campos.
- O pulsar la tecla ALT y la letra subrayada en el nombre del campo. Por ejemplo, para moverse al campo de Nombre del Terminal, pulsar ALT+T.

Editor de la Hoja de cálculo

El PanelBuilder usa el editor de la hoja de cálculo para:

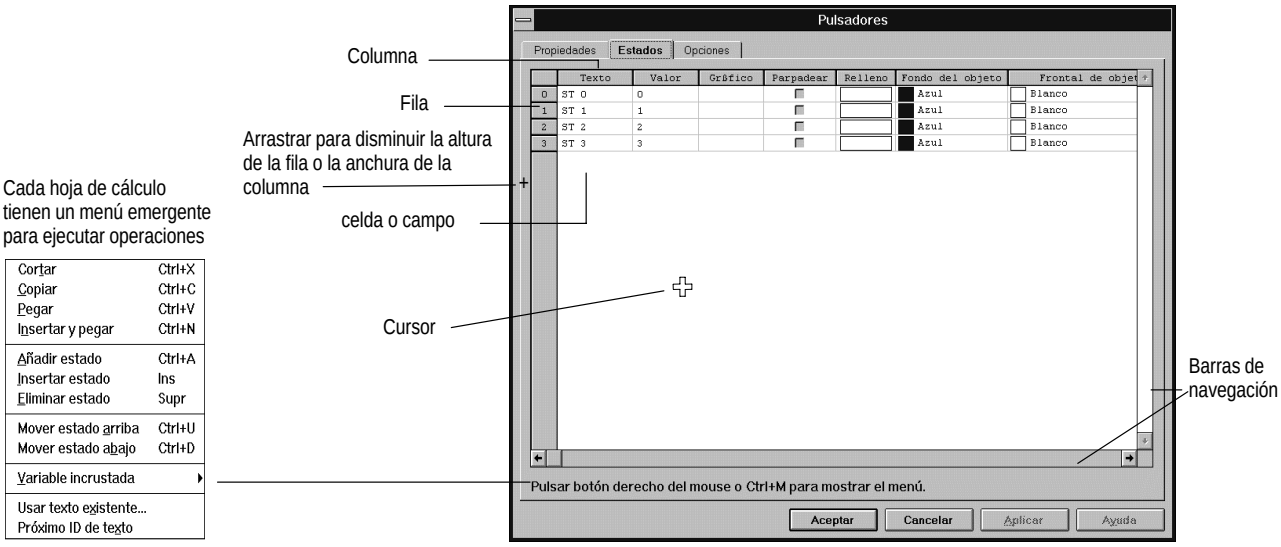
- editar estados múltiples y objetos de lista
- ver y editar todo el texto en la aplicación
- editar alarmas y disparos

Las convenciones de usar la hoja de cálculo son las mismas sin importar cual operación de PanelBuilder está ejecutando.

Cada fila define los datos para un estado de estados múltiples u objeto de lista, una alarma, un disparador o una cadena de texto en la aplicación. Cada celda representa un campo de datos en una fila.

Algunas celdas requieren que usted:

- entre texto
- seleccione una opción de una lista desplazadora
- haga clic en el cuadro para conmutar la opción de activada (X) o desactivada.



Seleccionar Filas, Celdas o Columnas

Para seleccionar una celda:

Hacer clic en la celda, o pulsar TAB o las teclas de flecha.

Un borde gris alrededor de la celda indica que la celda está selecionada.

Para seleccionar un bloque de celdas:

1. Seleccionar una celda en una esquina del bloque que quiere seleccionar.
2. Sujetar el botón izquierdo del mouse y arrastrar el mouse hasta que la selección deseada es marcada.

   O sujetar la tecla SHIFT y usar las teclas de flecha para marcar el bloque.

Para seleccionar una sola fila:

Hacer clic en el número de la fila en el borde izquierdo de la hoja de trabajo.

La fila queda marcada, indicando que está seleccionada.

Para seleccionar más de una fila:

1. Hacer clic en el número de la primera fila que quiere seleccionar, sujetar el botón izquierdo del mouse y arrastrar el mouse a la última fila que quiere incluir en la selección.
2. Soltar el botón del mouse.

   Las filas seleccionadas quedan marcadas.

Para seleccionar una sola columna:

Hacer clic en el encabezado de la columna, en la parte superior de la hoja de cálculo.

La columna queda marcada, indicando que está seleccionada.

Para seleccionar más de una columna:

1. Hacer clic en el número de la primera columna que quiere seleccionar, sujetar el botón izquierdo del mouse y arrastrar el mouse a la última columna que quiere incluir en la selección.
2. Soltar el botón del mouse.

   Las filas seleccionadas quedan marcadas.

Para seleccionar la hoja de cálculo entera:

Hacer clic en el cuadro vacío en la esquina superior izquierda de la hoja de cálculo.

Cambiar anchura de columna y altura de de fila

El Editor de hoja de cálculo se abre con los valores predeterminados de columna y fila. Mientras trabaja en la Hoja de cálculo, puede aumentar o disminuir la anchura de las columnas y la altura de las filas.

Para cambiar la anchura de una columna:

1. Poner el cursor en la línea que divide las columnas.

   El cursor cambia a una flecha doble ↔

2. Sujetar el botón izquierdo del mouse y arrastrar el cursor para aumentar o disminuir la anchura de la columna.

   Usted puede esconder una columna, disminuyéndola hasta que desaparezca. Para mostrar la columna, estírela.

Para cambiar la altura de todas las filas:

1. Poner el cursor en la línea que divide las filas.

   El cursor cambia a una flecha doble. ↕

2. Sujetar el botón izquierdo del mouse y arrastrar el cursor para aumentar o disminuir la altura de todas las filas.

   Usted puede esconder todas las filas, disminuyéndolas hasta que desaparezcan. Para mostrar las filas, estírelas.

Cambiar el orden de las columnas

Para cambiar el orden de las columnas:

1. Seleccionar la columna que quiere mover.
2. Sujetar la tecla MAYUS y arrastrar la columna a la nueva ubicación.

   Las columnas se reorganizan.

El orden de las columnas es mantenido cuando sale de la hoja de cálculo.

Copiar o cortar y pegar selecciones

Para copiar o cortar y pegar celdas, filas o columnas:

1. Seleccionar el área que quiere copiar.
2. Sujetar el botón derecho del mouse y escoger Cortar o Copiar del menú emergente.

   Los datos son puestos en el portapapeles, substituyendo el contenido previo del portapapeles.

3. Seleccionar el área en la que quiere pegar el contenido del portapapeles, o hacer clic en una sóla celda.
4. Hacer clic en el botón derecho del mouse y escoger Pegar del menú emergente.

   Los contenidos del portapapeles son pegados en el área seleccionada. O, si selecciona una sóla celda, los contenidos son pegados en el área comenzando con esa celda.

▶ Celdas, filas y columnas pueden ser copiadas/cortada/pegadas de Excel, y a Excel, usando comandos (o teclas) en el menú emergente.

Añadir, insertar y eliminar filas

Filas pueden ser añadidas, insertadas o eliminadas de la misma manera, sin importar la operación que está ejecutando. Seleccionar una fila y escoger el comando apropiado desde la hoja de cálculo, del menú emergente.

Para añadir una fila nueva:

Hacer clic en el botón derecho del mouse y escoger Añadir, del menú.

Una fila nueva es añadida después de última fila. La fila es creada con los valores preseleccionados de la última fila.

Para insertar una fila:

1. Hacer clic en el número de la fila debajo de la cual quiere insertar una nueva fila.
2. Hacer clic en el botón derecho del mouse y escoger Insertar del menú emergente.

   Una fila nueva es insertada sobre la fila seleccionada.

Para eliminar una fila:

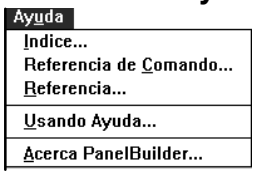
1. Hacer clic en el número de la fila que quiere eliminar.
2. Hacer clic en el botón derecho del mouse y escoger Eliminar del menú.

   La fila queda permanentemente eliminada.

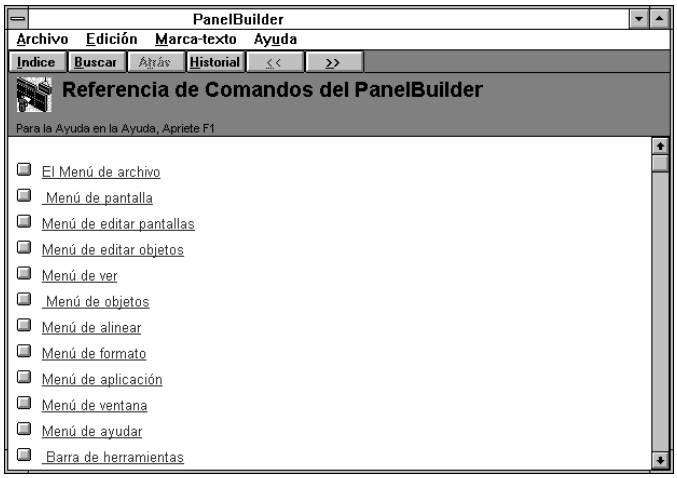
Valores predeterminados del PanelBuilder

Cuando usted sale, PanelBuilder recuerda si las barras de ventana y cajas de herramientas están activadas o desactivadas y las muestra en esa misma condición la próxima vez usted comienza PanelBuilder.

Obteniendo Ayuda



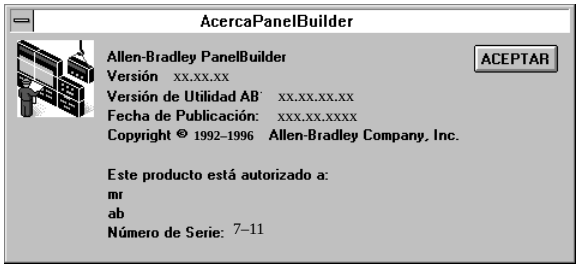
Ayuda para PanelBuilder está disponible escogiendo el comando del menú de Ayuda o apretando la tecla F1 . La siguiente ventana de ayuda abre cuando usted escoge Indice del menú de Ayuda.



Característica de Ayuda	Cómo usarla
Botón de contenido	Escoger para ver una lista de temas.
Botón de buscar	Escoger para buscar temas usando palabras clave.
Botón de atrás	Escoger para ver el tema previo. Seguir escogiendo para ver todos los temas previos.
Botón de Historia	Escoger para mostrar una lista de temas que quiere ver. Haga doble clic sobre el nombre en al lista del tema que quiere ver otra vez.
>>	Escoger para mostrar el próximo tema en una serie de temas.
<<	Escoger para mostrar el tema previo en una serie de temas.

Al llamar para Ayuda Técnica

Cuando llama al Servicio Técnico Internacional de Rockwell International para ayuda, usted necesitará proporcionar la fecha de publicación y número de versión del PanelBuilder y de las Utilidades del software de A-B. Esta información está disponible escogiendo Acerca de PanelBuilder, del menú de Ayuda. Debajo hay un ejemplo de cómo se ve esta información



Trabajar con archivos de aplicación

Objetivos del capítulo

Este capítulo contiene las siguientes secciones:

Sección	Página
Sugerencias	6–1
Comenzar PanelBuilder	6–2
Crear una aplicación nueva	6–3
Abrir una aplicación existente	6–5
Renombrar y describir una aplicación	6–8
Abrir una pantalla nueva	6–10
Abrir una pantalla existente	6–11
Abrir pantallas múltiples	6–12
Cerrar pantallas	6–14
Cambiar pantallas	6–14
Eliminar pantallas	6–15
Copiar pantallas dentro de la aplicación	6–15
Copiar pantallas a otra aplicación	6–16
Mover pantallas a otra aplicación	6–17
Guardar una aplicación	6–20
Cerrar una aplicación	6–21
Salir de PanelBuilder	6–21

Sugerencias

- Las aplicaciones PanelBuilder usan los siguientes tipos de archivo:
  - .PBA – aplicación PanelBuilder
  - .BAK – Backup de la aplicación PanelBuilder
  - .PVA – Archivo .PBA traducido que es descargado al terminal
- Para hacer una copia de la aplicación PanelBuilder, copiar el archivo .PBA a un archivo con nombre nuevo.
- Para guardar la versión previa de una aplicación cada vez que la cierra, poner la siguiente línea en la sección C:\WINDOWS\PB550.INI [Archivos] del siguiente archivo:

  ```
  BackupPBAFiles=1
  ```

  La aplicación es guardada con el mismo nombre de archivo y el tipo de archivo .BAK.

Comenzar PanelBuilder

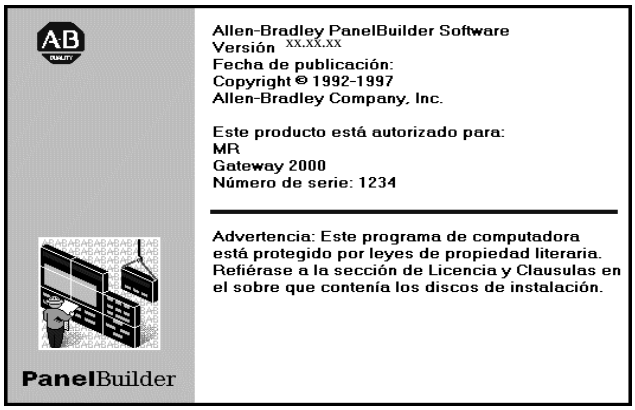
El PanelBuilder abre como cualquier otra apliación de Windows.

Para comenzar PanelBuilder :

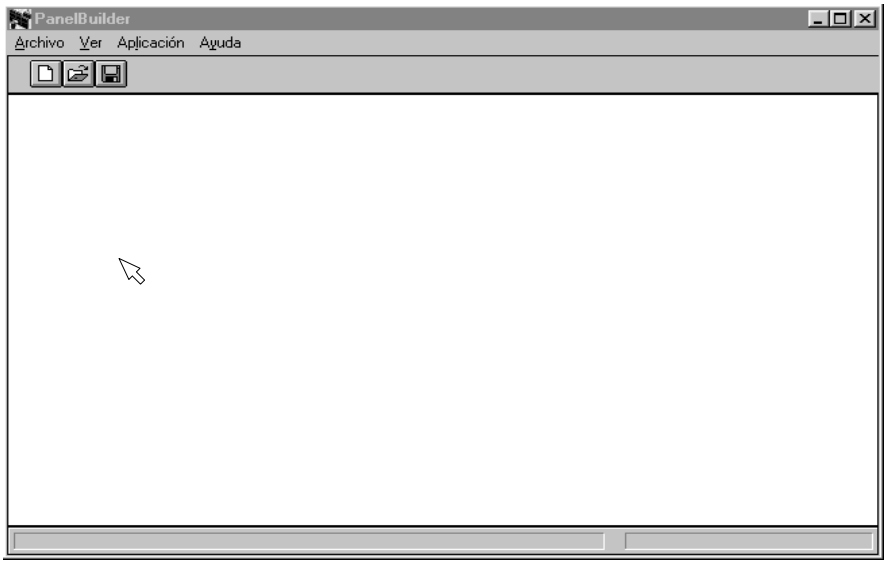
- Para una computadora ejecutando Windows 3.x:
  - Al prompt de DOS, escribir **win** y pulsar ENTRE.
  - Hacer doble clic sobre el icono de PanelBuilder en el Administrador de programas. O usar el comando de Ejecutar en el menú de Archivo del Administrador de programas o Administrador de Archivos.
  - Hacer doble clic sobre el icono de PanelBuilder.

- Para computadoras ejecutando Windows 95:
  - Hacer clic sobre el botón de inicio.
  - Hacer clic sobre Programas. Verá el submenú de Programas.
  - Hacer clic sobre PanelBuilder para abrir el submenú de PanelBuilder .
  - Hacer clic sobre el icono de PanelBuilder.

La pantalla de Iniciar se abre la información del derecho de autor y versión.


Allen-Bradley PanelBuilder Software
Versión xx.xx.xx
Fecha de publicación:
Copyright © 1992-1997
Allen-Bradley Company, Inc.
Este producto está autorizado para:
MR
Gateway 2000
Número de serie: 1234
Advertencia: Este programa de computadora está protegido por leyes de propiedad literaria. Refiérase a la sección de Licencia y Clausulas en el sobre que contenía los discos de instalación.
PanelBuilder

La ventana PanelBuilder abre lista para que usted abra un archivo de aplicación existente o nuevo.



Crear una aplicación nueva

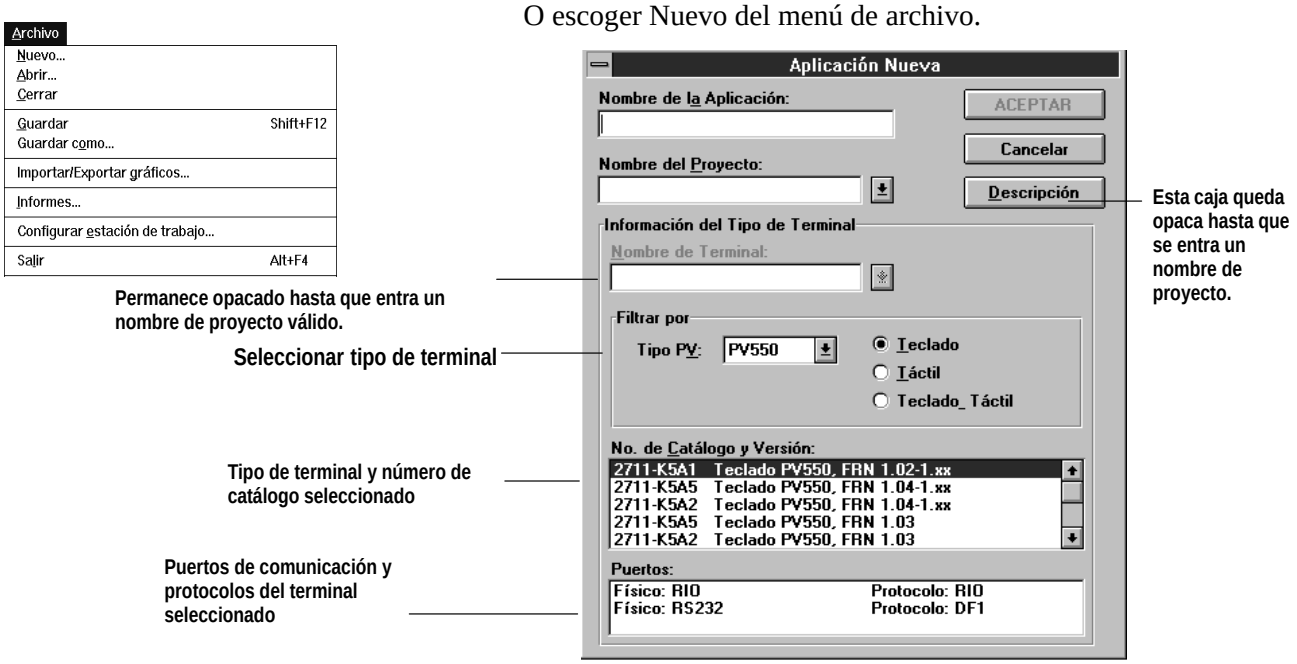
Una aplicación PanelBuilder es un conjunto de pantallas con etiquetas y dispositivos asociados (terminal y controlador). Al crear una aplicación usted define:

- nombre de aplicación
- nombre de proyecto que contiene la información de etiquetas y dispositivo
- el terminal en el que la aplicación va a ejecutarse

Para crear y abrir un archivo de aplicación nuevo:

1. Hacer clic en la herramienta de Crear aplicación nueva, en la barra de herramientas.

O escoger Nuevo del menú de archivo.



2. Entrar un nombre para la aplicación con 1 a 32 caracteres, en la caja de Nombre de aplicación.

Al guardar una aplicación, el PanelBuilder usa los primeros 8 caracteres del nombre de la aplicación como el nombre predeterminado (con el tipo de archivo .PBA).

3. En la caja de Nombre del proyecto, entre un nombre de 1 a 32 caracteres. El nombre del proyecto no puede comenzar con un número ni tener espacios en blanco.

La caja de lista de Nombre de proyecto, contiene los nombres de los proyectos existentes. Seleccionar uno de esos si la aplicación nueva va a usar las mismas definiciones de etiqueta y dispositivos que otra aplicación.

El Nombre de proyecto vincula la aplicación con información de definiciones y dispositivos (terminal y controlador) de una base de datos de proyecto.

4. En la caja de Nombre de terminal, entre un nombre para el terminal con 1 a 32 caracteres. Este nombre identifica el terminal al proyecto.

Si el proyecto seleccionado contiene dispositivos de terminales existentes, usted puede seleccionar el nombre de un terminal en la caja de Nombre del terminal.

▶ Ver página 21–4, para información sobre copiar, renombrar o eliminar dispositivos de un proyecto.

5. Definir el terminal PanelView que va a ejecutar la aplicación, bajo Información del tipo de terminal, seleccionando:

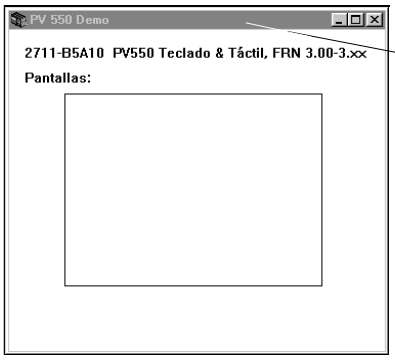
- Opción de terminal de la caja de Tipo de PV
- Teclado, Táctil, o Teclado & Táctil (PV550/PV600 solamente)
- El número de Catálogo y versión de firmware instalada en el terminal en la caja de Catálogo y versión. La lista es filtrada de acuerdo a las dos selecciones previas.

El área de Puertos muestra los puertos físicos y protocolos del terminal seleccionado.

▶ Si seleccionó un terminal existente del cuadro de Nombre del terminal, el diálogo muestra la información del terminal definido.

6. Hacer clic sobre el botón de Aceptar.

La ventana de archivo de aplicación se abre mostrando el nombre de la aplicación y el terminal seleccionado. Como el archivo no contiene pantallas, el cuadro de Pantallas está vacío.



Está listo para crear una pantalla de aplicación nueva. Ver página 6–10.

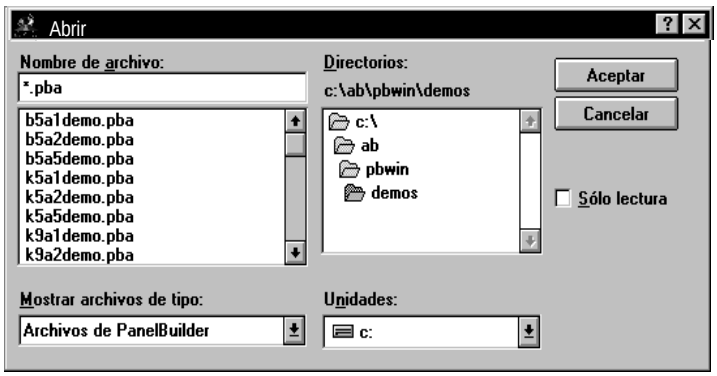
Abrir una aplicación existente

Para abrir un archivo de aplicación existente:

La parte de abajo en la lista de menú de Archivo, muestra las 4 aplicaciones recientemente abiertas. Para volver a abrir uno de estos archivos, escoger ese archivo.

1. Hacer clic sobre la herramienta de Abrir aplicación existente, en la barra de herramienta.

O escoger Abrir, del menú de Archivo.



La caja de Nombre de archivo muestra todos los archivos (.PBA) en la ubicación actual.

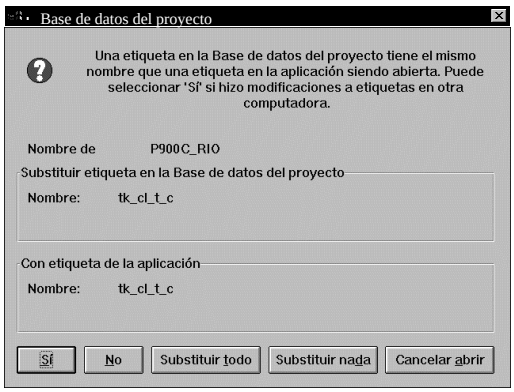
- Para localizar un archivo en otra unidad, seleccionar el nombre de archivo en la caja de Unidades.
- Para localizar un archivo en otra carpeta, seleccionar el nombre de la carpeta de la caja de lista de Carpetas. Desplazar por los nombres de archivo hasta encontrar el que busca.

2. Desde la caja de Nombre de archivo, seleccionar el archivo que quiere abrir y hacer clic sobre el botón de Aceptar

O hacer doble clic en el Nombre de ese archivo.

3. Un cuadro de diálogo abre para verificar que existe una correspondencia uno–a–uno entre las etiquetas en la aplicación y las etiquetas en el proyecto.

Usted puede ejecutar la verificación sin mostrar este diálogo. Para detalles sobre cómo esconder el diálogo, refiérase a la próxima página.


Base de datos del proyecto
Una etiqueta en la Base de datos del proyecto tiene el mismo nombre que una etiqueta en la aplicación siendo abierta. Puede seleccionar 'Sí' si hizo modificaciones a etiquetas en otra computadora.
Nombre de P900C_RIO
Substituir etiqueta en la Base de datos del proyecto
Nombre: tk_cl_t_c
Con etiqueta de la aplicación
Nombre: tk_cl_t_c
Sí
No
Substituir todo
Substituir nada
Cancelar abrir

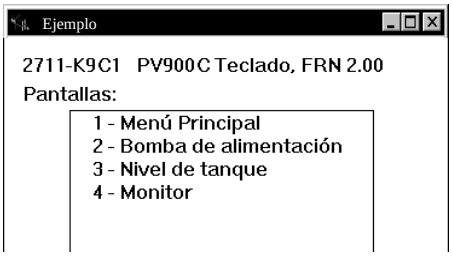
El cuadro de diálogo muestra el nombre de la primera etiqueta de aplicación en el proyecto.

Responder de la siguiente manera:

Hacer clic:	Para:
Sí	Substituye la etiqueta del proyecto con la etiqueta de la aplicación. Seleccioanr Sí, si sabe que una etiqueta en específico ha sido modificada y quiere actualizar la Base de datos del proyecto.
No	Ignorar la etiqueta de aplicación. No substituir la etiqueta en la Base de datos del proyecto con la etiqueta de aplicación.
Substituir todo	Substituir todas las etiquetas del proyecto con las etiquetas de aplicación.
Substituir nada	Ignorar todas las etiquetas de aplicación. No substituir etiquetas en el proyecto.
Cancelar Abrir	Cancelar la operación de abrir.

Después de procesar las etiquetas, el cuadro de diálogo se abre otra vez para verificar una correspondencia uno–a–uno entre los dispositivos en la aplicación y los dispositivos en el proyecto.

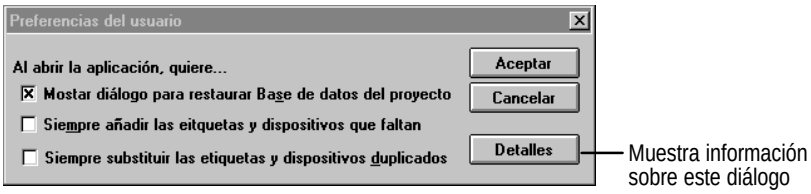
4. Cuando la aplicación es cargada, la ventana del archivo de aplicación se abre con una lista de pantallas (por número y nombre) en el archivo.



Abrir una pantalla en la ventana del archivo de aplicación según se describe en la página page 6–11 o abrir una pantalla nueva en la página 6–10.

Establecer Preferencias para aplicaciones abiertas

Usted puede controlar el comportamiento del PanelBuilder al abrir una aplicación. Escoja Preferencias desde el menú de aplicación.


Preferencias del usuario
Al abrir la aplicación, quiere...
Mostar diálogo para restaurar Base de datos del proyecto
Siempre añadir las eitquetas y dispositivos que faltan
Siempre substituir las etiquetas y dispositivos duplicados
Aceptar
Cancelar
Detalles
Muestra información sobre este diálogo

Mostrar diálogo para restarurar Base de datos del proyecto

Seleccionar esta caja para mostrar el diálogo de Restaurar Base de datos del proyecto, cada vez que abre una aplicación. Este diálogo le pide:

- substituir etiquetas y dispositivos duplicados en la Base de datos del proyecto con los de la aplicación.
- añadir etiquetas de aplicación y dispositivos a la Base de datos del proyecto, si faltan.

Esta es la opción predeterminada. Para añadir las etiquetas que faltan, y substituir las etiquetas duplicadas en la Base de datos del proyecto sin mostrar el diálogo de Base de datos del proyecto, desactive la caja marcada y seleccione las otras dos cajas.

Siempre añadir las etiquetas y dispositivos que faltan

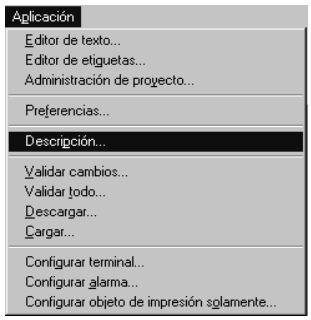
Seleccionar esta opción y desactivar la primera selección para añadir las etiquetas y dispositivos que faltan a la base de datos del proyecto sin abrir el diálogo de Base de datos del proyecto. Esta opción es lo mismo que hacer clic sobre el botón de Añadir todo en el diálogo de Base de datos del proyecto.

Siempre substituir las etiquetas y dispositivos duplicados

Seleccionar esta opción y desactivar la primera selección para substituir las etiquetas y dispositivos duplicados en la base de datos del proyecto sin abrir el diálogo de Base de datos del proyecto. Esta opción es igual que hacer clic sobre el botón de Substituir todo en el diálogo de Base de datos del proyecto.

Importante: Si trata de desactivar todas las selecciones, el proceso de verificación no ocurrirá y puede perder la etiqueta o los datos del dispositivo.

Renombrar y describir una aplicación



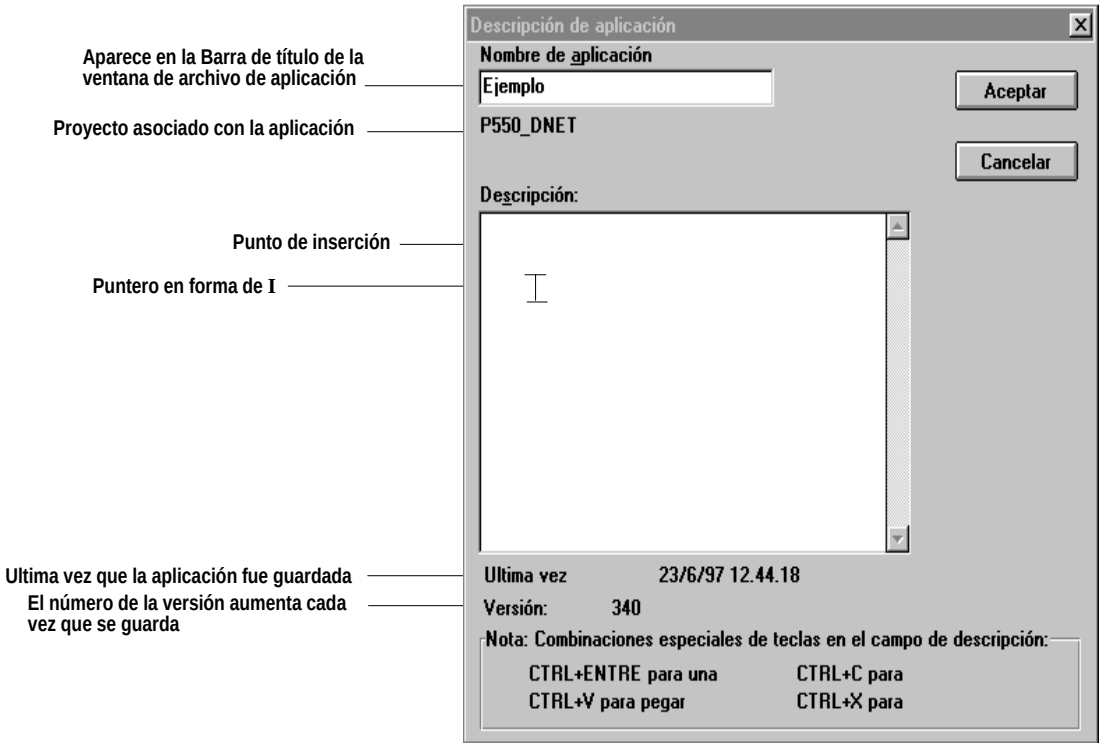
Usar el comando de Descripción en el menú de aplicación para:

- Nombrar una aplicación
- Entrar una descripción de aplicación que se pueda incluir en un informe
- Ver el número de versión y la fecha de la última vez que se guardó la aplicación

Para abrir el diálogo de Descripción de Aplicación:

- Escoger Descripción del menú de Aplicación.
- O hacer clic en el botón de Descripción del diálogo de Aplicación nueva.

Si se entra una descripción desde el diálogo de Aplicación nueva, entonces el Nombre de aplicación y Nombre de proyecto no aparecen.


Aparece en la Barra de título de la ventana de archivo de aplicación
Proyecto asociado con la aplicación
Punto de inserción
Puntero en forma de I
Ultima vez que la aplicación fue guardada
El número de la versión aumenta cada vez que se guarda
Descripción de aplicación
Nombre de aplicación
Ejemplo
Aceptar
P550_DNET
Cancelar
Descripción:
Ultima vez 23/6/97 12.44.18
Versión: 340
Nota: Combinaciones especiales de teclas en el campo de descripción:
CTRL+ENTRE para una
CTRL+C para
CTRL+V para pegar
CTRL+X para

Para cambiar el nombre de aplicación:

1. Para volver a nombrar la aplicación, hacer clic en la caja de Nombre de aplicación. Arrastrar el cursor sobre el texto para marcarlo, entonces escribir un nombre nuevo.
2. Hacer clic sobre Aceptar para cerrar el diálogo.

El nuevo nombre de la aplicación aparece en la barra de título de la ventana de Archivo de Aplicación, en el área de trabajo de PanelBuilder.

Importante: La descripción es descargada al terminal con la aplicación, lo que significa que usa memoria del terminal.

Para entrar o editar una descripción de aplicación:

1. Entrar una descripción en la caja de Descripción. El texto se acomoda automáticamente.

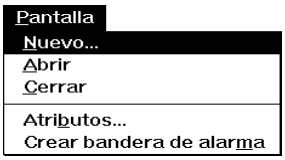
   Para cambiar la ubicación del punto de inserción en la caja de Descripción, mover el cursor en **I** o usar las teclas de flecha. Al usar la barra de desplazamiento, el punto de inserción permanece donde está hasta que usted lo mueve.

   - Para comenzar una línea nueva, pulsar CTRL + ENTRAR.
   - Para borrar texto, arrastrar el cursor sobre el texto para marcarlo, entonces pulsar RETROCEDER o SUPR.
   - Para reemplazar el texto, arrastrar el cursor sobre el texto para marcarlo, entonces escribir el texto nuevo.
   - Para agregar texto, poner el cursor donde usted quiere insertar texto y entonces escribir el texto nuevo.

   Usar cualquiera de las funciones estándares de Windows que editan texto.

2. Al terminar, hacer clic sobre el botón de Aceptar.

Abrir una pantalla nueva



Para crear una pantalla nueva en la aplicación:

1. Hacer clic en la herramienta de Crear pantalla nueva en la barra de herramienta o escoger Nuevo del menú de Pantalla.

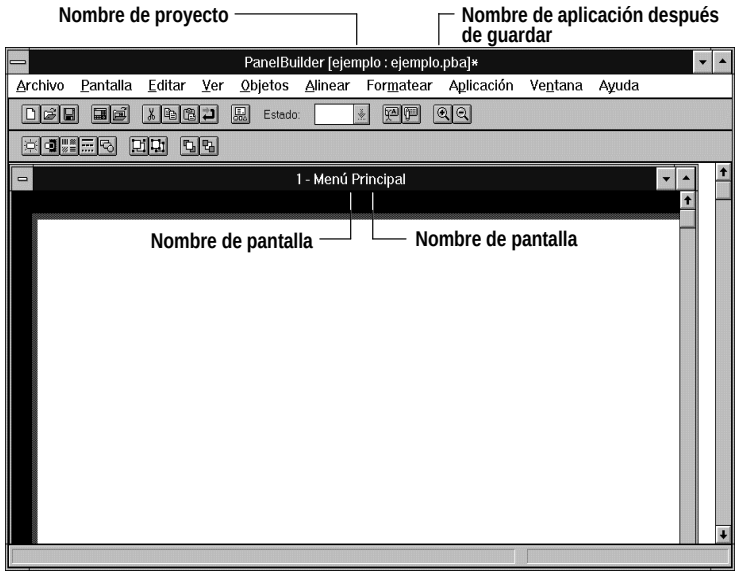
   El PanelBuilder asigna un número y nombre de inicio predeterminado para cada pantalla (Pantalla 1, Pantalla 2, Pantalla 3,...).

   El número máximo de pantallas en un archivo es 255. El número actual permitido depende de la memoria disponible en el terminal.

2. Aceptar el nombre o entrar un nombre único (máximo 32 caracteres) en el cuadro de Nombre. Usar un nombre descriptivo que identifique las pantallas.
3. Aceptar el número, que representa la ubicación de la pantalla en la ventana del archivo de aplicación, o entrar un número en la caja de Número.
4. En la caja de Fondo, seleccionar el color de fondo de la pantalla. El color predeterminado es negro. Este campo solamente se aplica a terminales de color y terminales de escala gris.
5. Hacer clic sobre el botón de Aceptar.

   Una pantalla PanelView en blanco abre, mostrando el número de pantalla y el nombre en la barra de título.

▶ Un * después del nombre de archivo de aplicación en la barra, significa que la aplicación ha sido modificada pero no guardada.

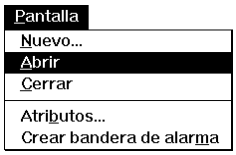

Nombre de proyecto
Nombre de aplicación después de guardar
PanelBuilder [ejemplo : ejemplo.pba]*
Archivo Pantalla Editar Ver Objetos Alinear Formatear Aplicación Ventana Ayuda
Estado:
1 - Menú Principal
Nombre de pantalla
Nombre de pantalla

Está listo para crear objetos de pantalla. El próximo capítulo proporciona un repaso de como trabajar con objetos de pantalla.

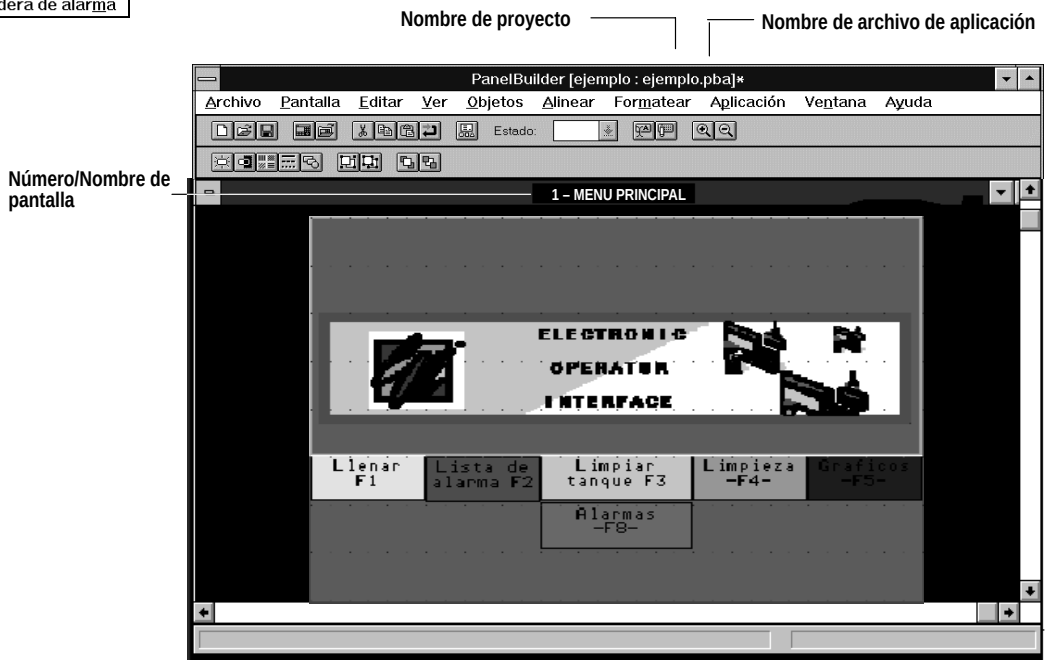
Abrir una pantalla existente

Para abrir una pantalla existente:

- Hacer doble clic en un nombre de pantalla en la ventana de archivo de aplicación
- O seleccionar una pantalla desde la ventana de archivo de aplicación y hacer clic en la herramienta de Abrir pantalla existente, en la barra de herramientas.
- O seleccionar una pantalla desde la ventana de archivo de aplicación y escoger Abrir desde el menú de Pantalla.



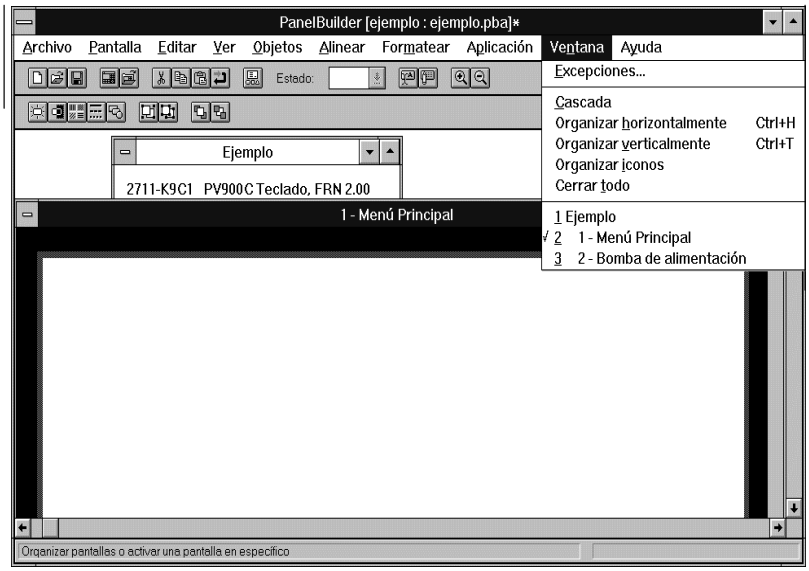
La pantalla se abre con el nombre y número en la barra del título.



Abrir pantallas múltiples

Se pueden abrir pantallas múltiples en el área de trabajo. Puede que necesite copiar o mover objetos de una pantalla a otra o que necesite acceder a información en otra pantalla.

Cada pantalla abierta sobreescribe la pantalla previa y el PanelBuilder añade el nombre de la pantalla al menú de Windows. La última pantalla abierta se convierte en la pantalla activa. Una marca de verificación (✓) aparece al lado de la pantalla activa. La barra con el título de la pantalla activa también queda marcada.



Para abrir pantallas múltiples en una aplicación:

1. Hacer clic sobre la primera pantalla que usted quiere seleccionar en la ventana de archivo de aplicación, entonces arrastrar el cursor a la última pantalla.

   Para cancelar la selección, hacer clic sobre cualquier pantalla en la lista.

   O hacer clic sobre la primera pantalla, pulsar y sujetar la tecla del MAYUS, y hacer clic sobre la última pantalla que usted quiere seleccionar.

   Para cancelar la selección, soltar la tecla de MAYUS y hacer clic sobre cualquier pantalla.

2. Hacer clic sobre la herramienta de Abrir pantalla existente en la barra de herramientas.

   O escoger Abrir en el menú de Pantalla.

   Las pantallas seleccionadas se abren.

Importante: Abrir demasiadas pantallas puede resultar en actualizaciones lentas de las pantallas y/o un mensaje referente a bajos recursos de Windows o poca memoria. Cerrar el archivo de aplicación y abrir cualquier programa de Windows. Abrir las pantallas de una en una.

Activar una Pantalla

Cuando hay múltiples pantallas abiertas, sólo una es la pantalla está activa y esa es la pantalla con la barra de título marcada.

Para activar una pantalla:

- Escoger una pantalla de la parte de abajo del menú de Ventana.
- O hacer clic en cualquier parte dentro de esa pantalla.

Una marca de verificación (✓) aparece al lado del nombre de la pantalla cuando está activa y la barra con el título de la pantalla activa también queda marcada.

Organizando pantallas abiertas

Cascada

Horizontalmente

Verticalmente

Organizar pantallas diagonalmente, en el área de trabajo, o alinearlas horizontal o verticalmente.

Para organizar pantallas abiertas:

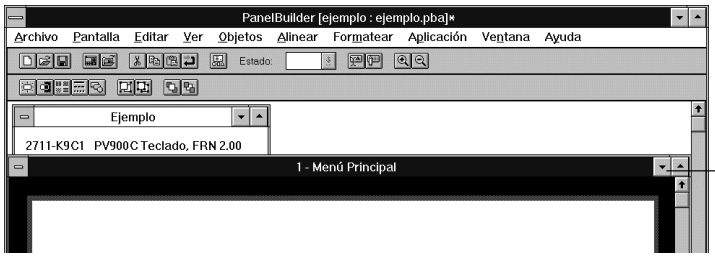
Del menú de Ventana, escoger Cascada, Organizar horizontalmente, u Organizar verticalmente.

Reduciendo pantallas a iconos

Puede reducir un archivo de aplicación y pantallas, a iconos, dejándole más espacio en el área de trabajo, y manteniéndolas disponibles.

Para reducir un archivo abierto o pantalla, a un icono:

Hacer clic sobre el botón de Minimizar en la ventana.


PanelBuilder [ejemplo : ejemplo.pba]*
Archivo Pantalla Editar Ver Objetos Alinear Formatear Aplicación Ventana Ayuda
Estado:
Ejemplo
2711-K9C1 PV900C Teclado, FRN 2.00
1 - Menú Principal
Botón de Minimizar

El archivo de aplicación y las pantallas se reducen a iconos, como se muestra abajo.

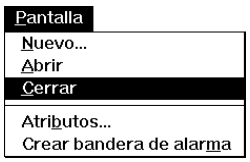
Hacer doble clic sobre el icono, para volver a abrir un archivo o pantalla.

▶ Escoger Organizar iconos del menú de Ventana, para dar igual espacio entre los iconos en el área de trabajo.

Cerrar pantallas

Cerrar la pantalla de aplicación, al terminar de usarla. Las pantallas se guardan automáticamente cuando se guarda la aplicación.

Para cerrar una pantalla de aplicación:



- Escoger Cerrar desde el menú de Pantalla.
- O hacer doble clic en el cuadro de control en la pantalla.

La pantalla cierra, dejando al usuario en el área de trabajo

Para cerrar todas las pantallas de aplicación abiertas:

Escoger Cerrar todo desde el Menú de Ventana.

Cambiar pantallas

Usar el comando de Atributos, en el menú de Pantallas para:

- Volver a nombrar una pantalla
- Volver a enumerar una pantalla
- cambiar el color de fondo de una pantalla (en terminales de color solamente)

Para cambiar los atributos de una pantalla:

1. Desde la ventana de archivo de aplicación, seleccionar una pantalla para volver a nombrar.

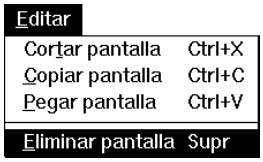
   O activar una pantalla abierta.

2. Escoger Atributos desde el menú de Pantalla.

3. En la caja de Nombre, escribir un nombre de pantalla nuevo (máximo de 32 caracteres).
4. Aceptar el número en la caja de Número o entrar un número nuevo.
5. En la caja de Fondo, seleccionar otro color para el fondo de la pantalla. El color actual se muestra en la caja.
6. Hacer clic sobre el botón de Aceptar.

   El nombre de pantalla nueva y el número aparecen el la barra de título de la pantalla y en la ventana del archivo de aplicación.

Eliminar pantallas



Usar el comando de Eliminar pantallas para eliminar pantallas desde el archivo de aplicación sin tener que ponerlas en el portapapeles.

Para eliminar pantallas:

1. Desde la ventana de archivo de aplicación, seleccionar las pantallas a eliminar.
2. Escoger Eliminar pantalla, desde el menú de Editar.

   Las pantallas se eliminan desde la ventana de archivo de aplicación.

Los números de las pantallas eliminadas son usados cuando se crean pantallas nuevas.

Copiar pantallas dentro de la aplicación

Esta sección muestra como copiar pantallas dentro de la aplicación usando los comandos de Copiar pantallas y Pegar pantallas en el menú de Editar.

Para copiar una pantalla dentro de la aplicación:

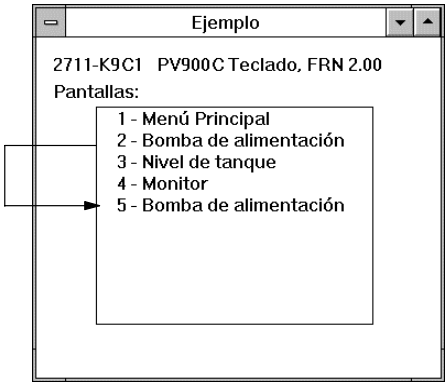
1. Seleccionar en la ventana de archivo de aplicación la pantalla que quiere copiar.

2. Hacer clic sobre la herramienta de Copiar en la barra de herramientas o escoger Copiar pantalla desde el menú de Editar.

   PanelBuilder copia la pantalla al portapapeles.

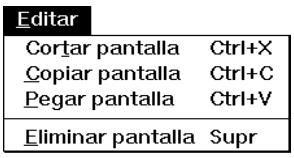
3. Hacer clic en la herramienta de Pegar en la barra de herramientas o escoger Pegar pantalla desde el menú de Editar.
4. PanelBuilder pega la pantalla en la ventana de archivo de aplicación, en el número más bajo de pantalla que está disponible.

En el siguiente ejemplo, pantalla 2 – Bomba de alimentación es copiada a pantalla 5 con el mismo nombre de pantalla.



Usar el comando de Atributos en el menú de Pantalla para cambiar el nombre de la pantalla copiada.

Copiar pantallas a otra aplicación



Esta sección muestra como copiar pantallas de una aplicación a otra, usando los comandos de Copiar pantalla y Pegar pantalla en el menú de Editar. Solamente se puede abrir una aplicación en el área de trabajo, pero usted puede multiplicar las sesiones de PanelBuilder.

Ver página 6–18 para más detalles sobre como y cuando copiar o mover pantallas a una aplicación que fue creada para un tipo de terminal diferente.

Para copiar pantallas de una aplicación a otra:

1. Seleccionar en la ventana de archivo de aplicación las pantallas que quiere copiar.

2. Hacer clic en la herramienta de Copiar en la barra de herramienta o Escoger Copiar Pantalla desde el menú de Editar.

   PanelBuilder copia la pantalla al portapapeles.

3. Guardar el archivo de aplicación (si necesario).
4. Cerrar el archivo de aplicación.

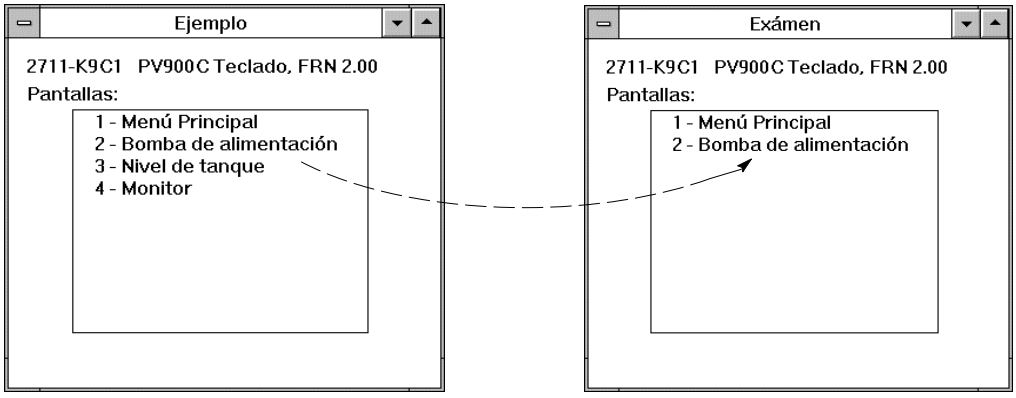
   O comenzar otra sesión de PanelBuilder.

5. Abrir el archivo de aplicación para recibir la pantalla.

6. Hacer clic sobre la herramienta de Pegar en la barra de herramienta o escoger Pegar pantalla desde el menú de Editar.
7. PanelBuilder pega la pantalla en la ventana de archivo de aplicación que tiene el mismo nombre y número.

Si el número de pantalla existe en la aplicación de destino, la pantalla se asigna a el próximo número disponible.

En el siguiente ejemplo la pantalla Bomba de alimentación es copiada desde el archvio de aplicación Ejemplo al archivo de aplicacion Exámen.



Mover pantallas a otra aplicación

Esta sección muestra como mover pantallas de una aplicación a otra usando el comando de Cortar y Pegar en el menú de Editar. Solamente se puede abrir una aplicación en el área de trabajo, pero usted puede ejecutar múltiples sesiones de PanelBuilder.

Ver página 6–18 para más detalles sobre como y cuando copiar o mover pantallas a una aplicación que fue creada para un tipo de terminal diferente.

Para mover pantallas de una aplicación a otra:

1. Seleccionar en la ventana de archivo de aplicacion las pantallas a mover.

2. Hacer clic en la herramienta de Cortar en la barra de herramientas o escoger Cortar pantalla desde el menú de Editar.

   PanelBuilder elimina la pantalla del archivo y la pone en el portapapeles.

3. Guardar el archivo de aplicación (si necesario).
4. Cerrar el archivo de aplicación.

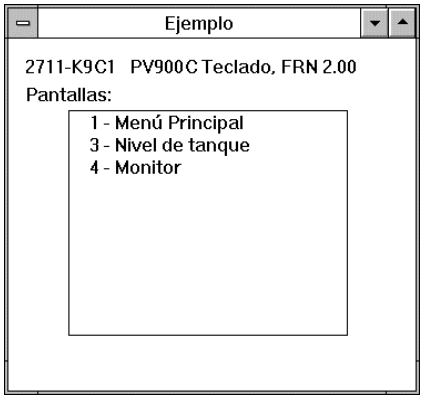
   O comenzar otra sesión de PanelBuilder.

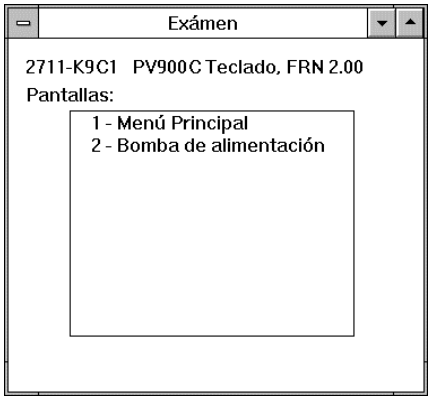
5. Abrir el archivo de aplicación para recibir la pantalla.

6. Hacer clic sobre la herramienta de Pegar en la barra de herramienta o escoger Pegar pantalla del menú de Editar.
7. PanelBuilder pega la pantalla en la ventana de archivo de aplicación que tiene el mismo nombre y número.

Si el número de pantalla existe en la aplicación de destino, la pantalla se asigna a el próximo número disponible.

En el siguiente ejemplo la pantalla Bomba de alimentación es movida desde el archivo de aplicación Ejemplo al archivo de aplicacion Exámen al número más bajo de pantalla que está disponible.





Convertir pantallas copiadas

Convertir de Pantalla táctil a Teclado

Si va copiar o mover la pantalla de una pantalla táctil a una aplicación de teclado, debe asignar la entrada de tecla de función a los objetos de pantalla

Convertir a otro tipo de terminal

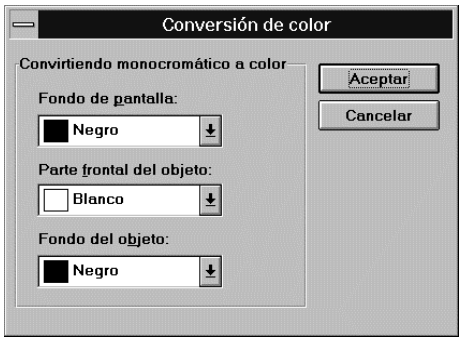
Si va a copiar o mover una pantalla a una aplicación creatda para un tipo de terminal diferente (por ejemplo, 550 a 900) puede que necesite darle tamaño o ajustar la ubicación de los objetos en la pantalla pegada.

Convertir a otro protocolo de comunicación

Si va a copiar o mover una pantalla a una aplicación que usa un protocolo de comunicación diferente (por ejemplo, Remoto de E/S a DH–485) debe actualizar, apropiadamente, la configuración del terminal y las etiquetas.

Convertir Monocromo a escala gris

Si va a copiar o mover una pantalla de una aplicación monocromática a una de color, el siguiente diálogo abre.



Se le pide que proporcione los siguientes colores:

- color para Fondo de pantalla (el color preseleccionado es negro)
- color para Parte frontal del objeto (el color preseleccionado es blanco)
- color para Fondo del objeto (el color preseleccionado es negro)

Seleccionar colores y hacer clic sobre el botón de Aceptar para cerrar el diálogo. La pantalla es pegada en los colores de aplicación, usando los colores especificados.

Convertir Color a monocromo

Si va a copiar o mover una pantalla de una aplicación de color a una aplicación monocroma, todos los colores son eliminados de la pantalla.

- el color de fondo de la pantalla se convierte a blanco
- los colores brillantes se convierten a blanco
- los colores oscuros se convierten a negro
- los mapas de bit de color se convierten a mapas de bits monocromáticos

También los tamaños del texto son convertidos a ls tamaños de fuente más similares en la nueva aplicación. Puede que quiera cambiar el tamaño del texto.

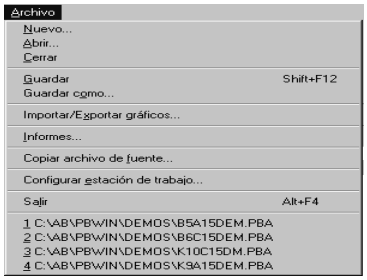
Color a escala gris

Si va a copiar o mover una pantalla de una aplicación de color a una aplicación de escala gris, todos los colores se eliminan de la pantalla.

- los colores son convertidos al tono de gris más similar
- los mapas de bit de color se convierten a mapas de bits de escala gris

También los tamaños del texto son convertidos a ls tamaños de fuente más similares en la nueva aplicación. Puede que quiera cambiar el tamaño del texto.

Guardar una aplicación



El menú de Archivo proporciona dos comandos para guardar una aplicación.

- Usar el comando de **Guardar** para guardar la aplicación al driver y carpeta preseleccionados, sobreescribiendo la versión previa.
- Usar el comando de **Guardar como** para guardar una aplicación revisada con un nombre nuevo y para que la versión previa no sea sobreescrita.

La primera vez que guarda una aplicación, el diálogo de Guardar como se abre para que se le pueda dar nombre al archivo.

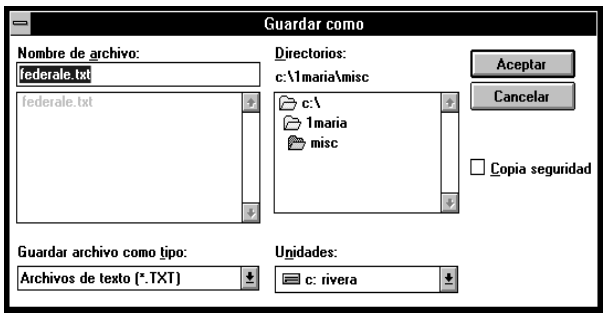
Para guardar un archivo de aplicación existente:

- Hacer clic sobre la herramienta de Guardar aplicación, en la barra de herramientas.
- O escoger Guardar desde el menú de Archivo.

El PanelBuilder substituye la versión previa de la aplicación en el disco con la nueva versión. También se crea un archivo de reserva.

Para guardar una aplicación existente o nueva, con un nombre nuevo:

1. Escoger Guardar como, del menú de Archivo.



La primera vez que guarda la aplicación, el nombre preseleccoinado ocupa los primeros 8 caracteres del nombre de la aplicación.

2. En la caja de Nombre de Archivo, acceptar el nombre preseleccionado o entrar otro nombre con 1 a 8 caracteres. PanelBuilder automáticamente añade la extensión del tipo de archivo. PBA al nombre.

Nota: Usted puede guardar un archivo con otro tipo de archivo. No use .PVA, el cual es el archivo traducido que ejecuta el terminal.

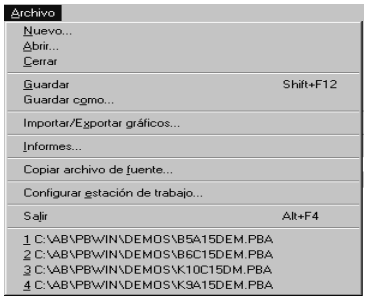
Para guardar el archivo a otra ubicación, seleccionar una carpeta. Para seleccionar otro drive, haga clic en el nombre del drive en la caja de Unidades.

3. Haga clic sobre el botón de Aceptar.

El nombre que usó para guardar la aplicación, se convierte en el nombre preseleccionado para la próxima operación de guardar. (comando Guardar o Guardar como). También se crea un archivo de reserva con el mismo nombre de archivo y la extensión de tipo de archivo .BAK.

PanelBuilder determina la hora/fecha y versión de una aplicación cuando la aplicación es guardada. La información está disponible escogiendo Descripción del menú de Aplicación.

Cerrar una aplicación



El comando de Cerrar en el menú de Archivo cierra el archivo de aplicación pero deja al usuario en el área de trabajo de PanelBuilder.

Para cerrar un archivo de aplicacion:

- Escoger Cerrar, del menú de Archivo.
- O hacer doble clic en la caja de control en la ventana de archivo de aplicación.

Si ha hecho cambios a la aplicación desde la última vez que la guardó, el PanelBuilder le ofrece la opción de guardar el archivo antes de cerrarlo.

Salir de PanelBuilder

El comando de Salir en el menú de Archivo sale del PanelBuilder y regresa el usuario al escritorio de Windows. Todas las aplicaciones abiertas son cerradas.

Para salir de PanelBuilder :

- Escoger Salir del menú de Archivo.
- O hacer doble clic en la caja de control en la ventana de archivo de aplicacion.

Si hay aplicaciones abiertas y sin modificar, se cerrarán automáticamente.

Si ha hecho cambios a la aplicación desde la última vez que la guardó, el PanelBuilder le ofrece la opción de guardar el archivo antes de cerrarlo.

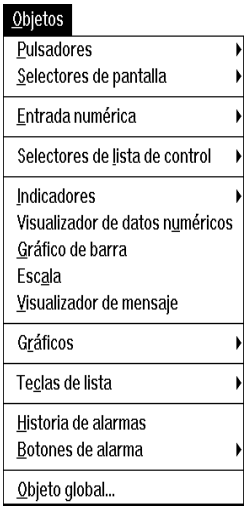
Trabajar con objetos

Objetivos del capítulo

Este capítulo contiene las siguientes secciones:

Sección	Página
Acceder a objetos	7–2
Puntero de dibujar	7–3
Crear objetos en el área de visualización	7–4
Alinear objetos	7–5
Crear objetos en teclas de función	7–7
Seleccionar objetos	7–8
Dar tamaño a objetos	7–9
Mover objetos	7–9
Agrupar y desagrupar objetos	7–10
Amontonar objetos	7–11
Acercar y alejar objetos	7–11
Texto interior del objeto	7–12
Formatear objetos	7–13
Establecer colores para los objetos	7–13
Editar atributos de objetos	7–14
Configurar estados múltiples u objetos de lista	7–15
Entrar una descripción para objeto	7–18
Esconder un objeto	7–19
Copiar/Cortar y Pegar objetos	7–20
Eliminar objetos	7–22
Revertir una operación	7–22

Acceder a objetos



A todos los objetos (controles, visualizadores, gráficos, símbolos ISA) se accede desde el menú de Objetos o desde la caja de herramientas.

En el menú de Ver, las cajas de herramientas comutan entre activada y desactivada.

Gráficos

Herramienta de Seleccionar		
Línea	Línea Conectada	Rectángulo
Elipse	Forma Librere	Texto
Escála	Importar Gráficos	Imágen Gráfica

Controles, visualizadores, Teclas de lista

Pulsador Momentáneo	Pulsador Mantenido	Pulsador Enclavado	Pulsador de Estado Múltiple	Botón de Ir A Pantalla	Botón de Regresar
Selector de Lista de Pantalla	Cursor de Punto Numérico	Botón de Activar el Teclado	Selector de Lista de Control	Indicador de Estado Múltiple	Indicador de Lista
Visualizador de Datos Numéricos	Gráfico de Barra	Visualizador de Mensaje	Objeto Global	Mover hacia arriba	Mover hacia abajo
Inicio	Fin	Re Página	Av Página	Retroceder	Entrar

Herramienta de Seleccionar								
Válvula Horizontal con actuador	Válvula Horizontal con actuador Obturador	Válvula Horizontal con actuador Manual	Válvula Vertical con actuador	Válvula con actuador Obturador	Válvula Vertical con Obturador Manual	Válvula de Mariposa	Válvula de Cotejar	Válvula de Alivio
Filtro Líquido	Filtro de Vacío	Motor Eléctrico	Transformador Eléctrico	Vasija	Reactor	Recipiente de Almacenamiento	Torre de destilación	Vasija de Almacenamiento a presión
Vagón de Pesar	Pompa	Turbina	Ventilador	Compresor	Agitador	Transportador	Transportador de Tornillo	Mezclador en Línea
Alimentador Rotativo	Cambiador	Horno	Horno Rotativo	Separador de Ciclón	Flecha Izquierda	Flecha Arriba	Flecha Derecha	Flecha Abajo

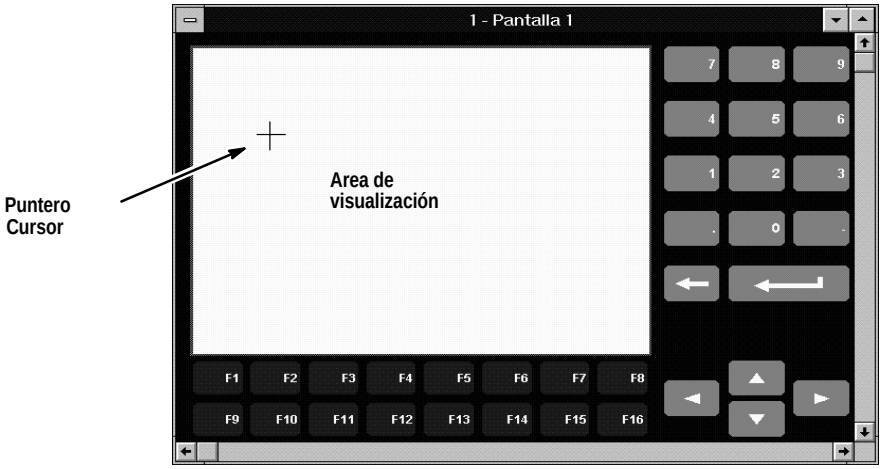
Puntero de dibujar

Usted puede colocar los objetos en el área de visualización de la pantalla de aplicación o en una tecla de función, dependiendo del tipo de terminal.

Al seleccionar un objeto y mover el mouse en cualquiera de estas áreas, el puntero del mouse cambia a un cursor en cruz (+). El cursor en cruz indica donde aparece el objeto cuando usted posiciona el puntero y también ayuda a posicionar y alinear el objeto.

El puntero cambia a después de salir del modo de objeto.

Si se mueve a un área ilegal de la pantalla, el cursor en cruz se convierte en esto: .



Crear objetos en el área de visualización

Los objetos se crean en el área de visualización usando la misma técnica.

Para crear un objeto en el área de visualización:

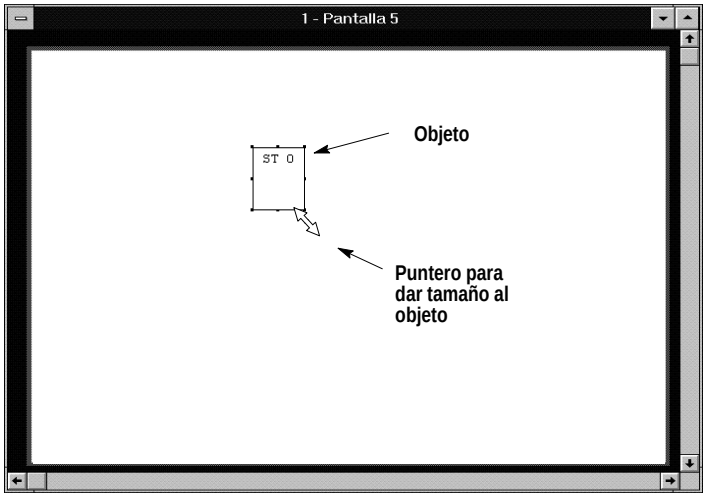
1. Escoger un objeto del menú de Objetos.

   O hacer clic sobre la herramienta apropiada en la caja de herramientas.

2. Posicionar el cursor (+) donde quiere colocar el objeto.

3. Hacer clic sobre el botón izquierdo del mouse para colocar el tamaño predeterminado.

   O sujetar el botón izquierdo del mouse y arrastrar el puntero de cruz para darle tamaño al objeto. Soltar el mouse cuando el objeto tenga el tamaño correcto. El objeto es seleccionado automáticamente.



4. Para colocar otro objeto del mismo tipo, mover el cursor a una ubicación nueva y repetir el paso 3.

5. Hacer clic sobre el botón derecho del mouse para salir del modo de Objeto.

   O hacer clic sobre la herramienta de selección en la caja de herramientas.

   O pulsar la tecla ESC.

Por cada objeto colocado en la pantalla, la barra de estado muestra:

- Número ID del objeto (asignado por PanelBuilder)
- Coordenadas X e Y de la esquina superior izquierda del objeto (en pixeles).
  Las coordenadas son referenciadas desde la esquina superior izquierda de la pantalla (x=0, y=0).
- La anchura y la altura del objeto (en pixeles)
- Tipo de objeto (elemento derecho de la barra de estado)

Alinear objetos

Hay dos parillas de cuadrículas disponibles para ajustar y alinear objetos:

- Cuadrícula táctil (solamente disponible en terminales de pantalla táctil)
- Cuadrícula de pantalla

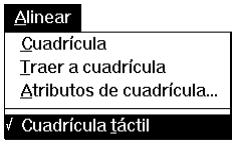
Cuadrícula táctil

Los terminales de pantalla táctil usan una cuadrícula táctil para alinear los objetos del control (controles de pulsadores, botones de pantalla, botón de activar el teclado) con las células táctiles. Los objetos de pulsadores se mueven y cambian de tamaño en incrementos de células táctiles. El pulsador predeterminado ocupa 4 (2 x 2) células táctiles pero se le puede dar tamaño de manera diferente.

La cuadrícula táctil está presente en todas las pantalla pero no es visible a menos que se active.

La cuadrícula táctil no controla la colocación de gráficos o de objetos de visualización; éstos pueden ser colocados en cualquier parte de la pantalla. Use la cuadrícula de pantalla para alinear gráficos y visualizaciones.

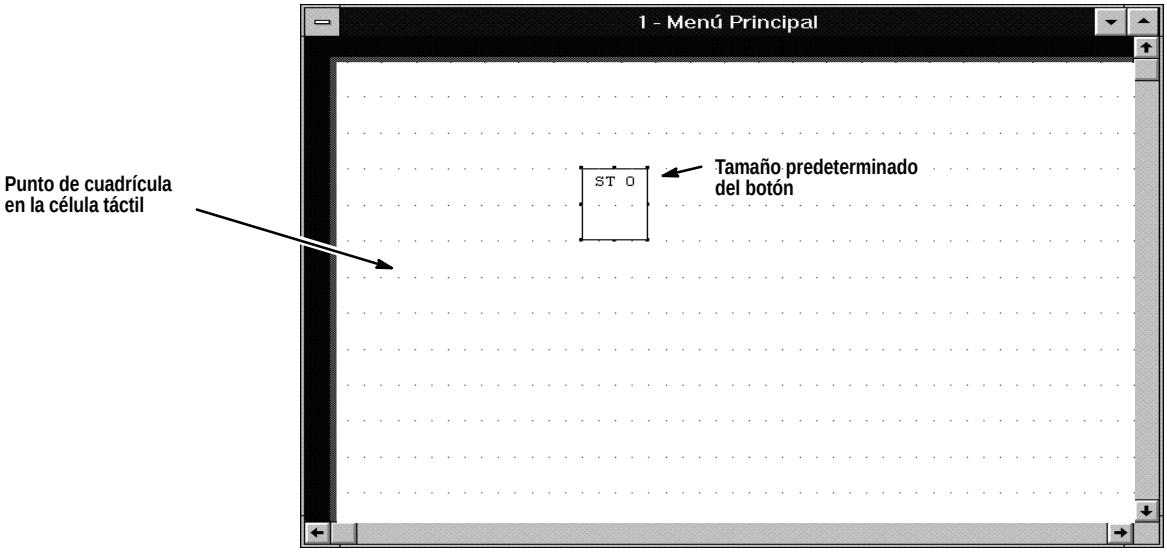
Para mostrar la cuadrícula táctil:

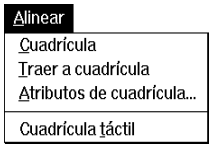


Escoger Cuadrícula táctil del menú de Alinear.

Una marca de verificación aparece al lado de Cuadrícula táctil cuando está activa. Escoger Cuadrícula táctil otra vez esconde la cuadrícula.

En terminales táctiles PanelView 900/1400, la tecla táctil tiene 384 (24 x 16) células táctiles. En terminales de Teclado y Táctiles PanelView 550/600, la cuadrícula táctil tiene 128 (16 x 8).





Cuadrícula de pantalla

Los terminales de teclado usan una cuadrícula de pantalla para dar tamaño y posicionar los objetos. Usted puede activar o desactivar la cuadrícula y dar tamaño a la cuadrícula en incrementos de pixels. La selección de Traer a la cuadrícula fuerza cada objeto a la intersección más cercana en la cuadrícula.

En terminales táctiles, usar la cuadrícula de pantalla para posicionar los gráficos y visualizadores. Los objetos de control son alineados usando la cuadrícula táctil.

Para mostrar la cuadrícula:

Escoger Traer a cuadrícula del menú de Alinear. La cuadrícula se muestra con los atributos actuales.

Cuando la Cuadrícula táctil está activa una marca de verificación (✓) aparece al lado de esta. Escoger Cuadrícula táctil otra vez para esconder la cuadrícula.

Para traer objetos a la cuadrícula:

Escoger Traer a cuadrícula del menú de Alinear.

Una marca de verificación (✓) aparece al lado del comando cuando está activo. Escoger Traer a cuadrícula otra vez para desactivar la selección.

Para dar tamaño a la cuadrícula:

1. Escoger Atributos de cuadrícula del menú de Alinear.
   El cuadro de diálogo Espacio de la cuadrícula se abre, mostrando el tamaño actual de la cuadrícula en pixeles, en el axis X e Y.

   - El espacio de cuadrícula seleccionado para el terminal PV550 monocromo, es 8 x 8 (pixeles).
   - El espacio de cuadrícula seleccionado para el terminal PV600 monocromo, es 10 x 29(pixeles).
   - El espacio de cuadrícula seleccionado para el terminal PV900 monocromo, es 13 x 25(pixeles).
   - El espacio de cuadrícula seleccionado para el terminal PV900/1000 de color, es 13 x 30(pixeles).
   - El espacio de cuadrícula seleccionado para el terminal PV900 monocromo, es 13 x 37(pixeles).
2. Para aumentar o disminuir el espacio de la cuadrícula en el eje X, hacer clic en las flechas de arriba y abajo, al lado de la caja X. O escribir un número en la caja. El valor de 13 crea líneas de cuadrículas horizontales cada 13 pixeles.
3. Para aumentar o disminuir el espacio de la cuadrícula en el eje Y, hacer clic en las flechas de arriba y abajo, al lado de la caja Y.
   O escribir el número en la caja. Un valor de 25 crea líneas de cuadrículas verticales cada 25 pixeles.
4. Hacer clic en el botón de Aceptar.

Crear objetos en teclas de función

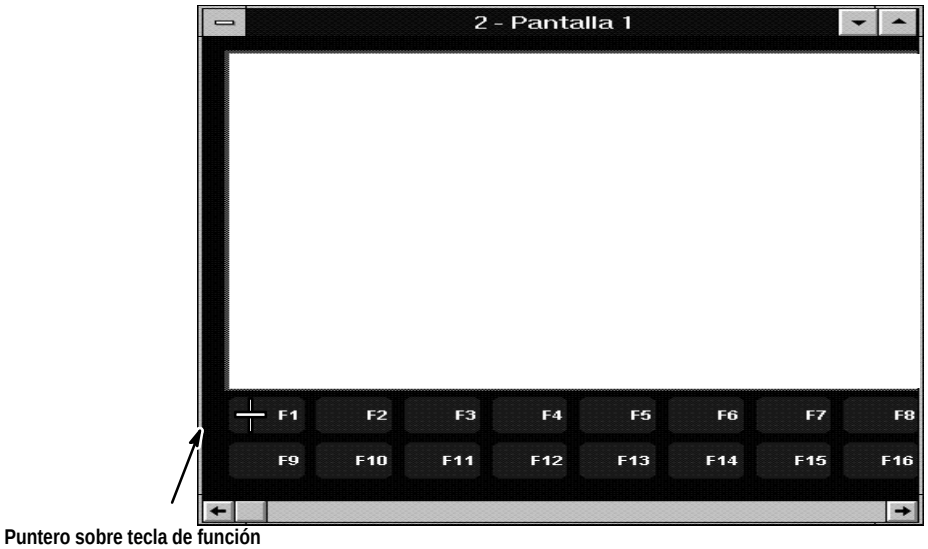
Si el espacio de pantalla es limitado, usted puede colocar objetos de botón en la teclas de función. Puede volver a crear una leyenda de teclas de función, usando el Conjunto de Leyenda (Function Key Legend Kit) disponible para su terminal.

Los siguientes objetos se pueden colocar en una tecla de función:

- Controles de pulsadores (momentáneo, mantenido, enclavado, estado múltiple)
- Botones del selector de pantalla (Ir A y Regresar)
- Botón de activar el teclado
- Botones de Alarma, Historia de Alarma, y botones de Imprimir Historia
- Teclas de lista

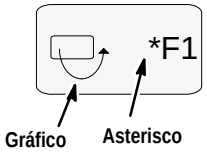
Para crear un objeto en una tecla de función:

1. Escoger un objeto del menú de Objetos.
   O hacer clic sobre la herramienta apropiada en la caja de herramientas.
2. Posicionar el cursor (+) sobre una tecla de función y hacer clic sobre el botón izquierdo del mouse.
   Si la tecla de función ya fue asignada a un objeto, el cursor cambia a ⃠ . Poner el cursor sobre otra tecla.



Puntero sobre tecla de función

   Un gráfico aparece en la tecla de función mostrando el tipo de objeto. También aparece un asterisco antes del número de tecla.



3. Hacer clic sobre el botón derecho del mouse, para salir del modo de Objeto.

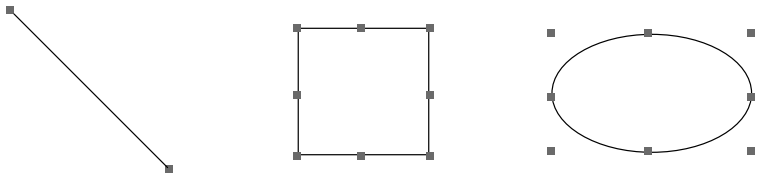
   O hacer clic en la selección de herramienta de la caja de herramienta.

Seleccionar objetos

Antes de mover, dar tamaño, o formatear un objeto, debe seleccionar un objeto. Un objeto seleccionado tiene agarradores.

Para seleccionar un objeto:

Posicionar el puntero del mouse en cualquier parte del objeto y pulsar el botón izquierdo del mouse. Los agarradores aparecen en el objeto.



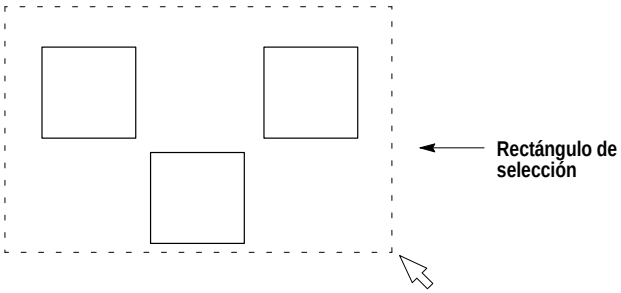
Una línea tiene agarradores en cada extremo. Los rectángulos y los cuadrados tienen agarradores en sus bordes. Otros objetos (las elipses y círculos) tiene agarradores alrededor de una caja invisible que los rodea.

Para de–seleccionar un objeto:

- Posicionar el puntero fuera del objeto y pulsar el botón izquierdo del mouse.
- O seleccionar otro objeto.

Para seleccionar múltiples objetos:

1. Posicionar el puntero a la izquierda de los objetos que necesita agrupar.
2. Pulsar el botón izquierdo del mouse y arrastrar el rectángulo de selección alrededor de los objetos.



3. Soltar el botón del mouse.

▶ La otra manera de seleccionar objetos múltiples es sujetando la tecla MAYUS y hacer clic en cada objeto. Para añadir o eliminar un objeto de los seleccinados, sujetar la tecla MAYUS y hacer clic sobre ese objeto.

Para seleccionar todos los objetos:

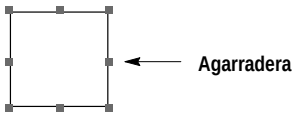
Escoger Seleccionar Todo del menú de Editar..

Los agarradores aparecen en todos los objetos para mostrar que todos están seleccionados.

Dar tamaño a los objetos

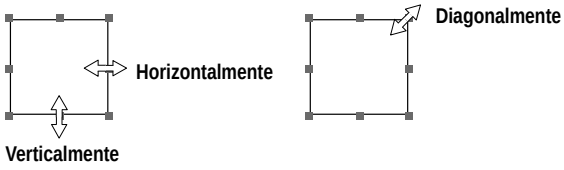
Para dar tamaño a un objeto:

1. Seleccionar el objeto haciendo clic sobre cualquier parte del objeto. Los agarradores aparecen en el objeto.



2. Posicionar el puntero sobre uno de los agarradores.

   El puntero cambia para mostrar la dirección en la cual usted puede darle tamaño al objeto.



3. Pulsar el botón izquierdo del mouse y arrastrar el agarrador.

   El objeto se estira desde el punto de ancla a la posición del puntero, expandiéndose y disminuyéndose, según usted mueve el mouse.

▶ El punto de ancla es el agarrador opuesto al que escogió. El punto de ancla no se mueve cuando le da tamaño a los objetos.

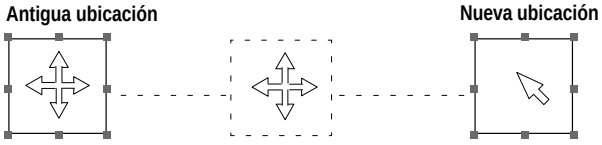
4. Soltar el botón del mouse cuando el objeto tiene el tamaño correcto.

A los objetos con gráficos interiores no se les puede dar tamaño más pequeño que el tamaño del gráfico. Usted quizás tenga que mover o quizás tenga que borrar el gráfico interior para darle el tamaño apropiado al objeto.

Mover objetos

Para mover un objeto:

1. Mover el puntero en cualquier parte dentro del objeto.
2. Sujetar el botón izquierdo del mouse y arrastrar el objeto a su nueva ubicación. El puntero cambia para mostrar que usted está moviendo el objeto. Un borde aparece según usted arrastra el objeto.



3. Soltar el botón de mouse.

Agrupar y desagrupar objetos

Usted puede agrupar los objetos para que puedan ser movidos o editados como una sola unidad. Al mover objetos en un grupo, estos mantienen su posición relativa uno al otro. Los objetos agrupados permanecen juntos hasta que se desagrupan.

Un objeto global puede componerse de objetos agrupados. Por ejemplo, usted puede agrupar un gráfico de barra, su escala y límites, y entonces definir el grupo, como un objeto global, al hacer doble clic en el grupo. Esto abre el cuadro de diálogo de Opciones que le permite crear un objeto global.

Para agrupar un conjunto de objetos:

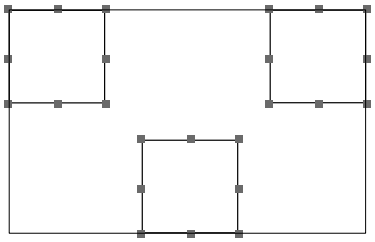
1. Seleccionar los objetos que quiere agrupar.

   Los agarradores aparecen en todos los objetos que se seleccionan.

2. Hacer clic sobre Agrupar en la barra de menú.

   O escoger Agrupar del menú de Editar.

   Un borde aparece alrededor de los objetos que se agrupan.



Al seleccionar cualquiera de los objetos, selecciona el grupo entero. Cuando un grupo se selecciona usted puede mover, cortar, copiar, pegar o borrar los objetos en una sola operación. Usted también puede darle tamaño a un objeto seleccionado y mantener su estado de grupo.

Para desagrupar un conjunto de objetos agrupados:

1. Seleccionar el grupo.

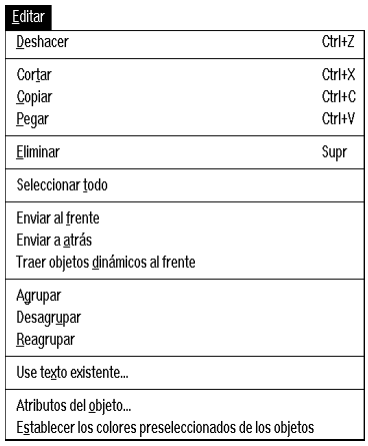
2. Hacer clic sobre Desagrupar en la barra de herramientas

   O escoger Desagrupar del menú de Editar.

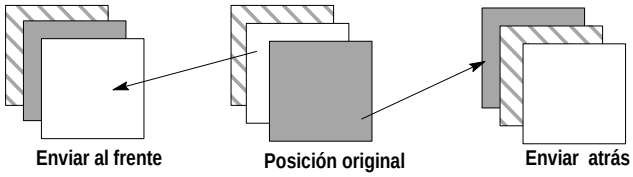
   Los objetos quedan separados otra vez. Desagrupar el grupo antes de seleccionar un objeto individual.

El PanelBuilder recuerda el último grupo que fue agrupado. Para volver a Agrupar un grupo de objetos escoger Reagrupar del menú de Editar.

Amontonar objetos



Usted puede cambiar el comando que amontona los objetos que se superponen. Usted puede amontonar los objetos uno encima del otro y entonces cambiar el orden en que aparecen.



Para traer un objeto al frente de un grupo de objetos:

1. Seleccionar el objeto.
2. Hacer clic en la herramienta de Enviar al frente, en la barra de formato.

   O escoger Enviar al frente en el menú de Editar.

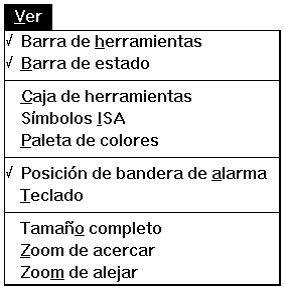
Para enviar un objeto a la parte de atrás de un grupo de objetos:

1. Seleccionar el objeto.
2. Hacer clic en la herramienta de Enviar a atrás, en la barra de formato.

   O escoger Enviar atrás en el menú de Editar.

Usar el comando de Traer objetos dinámicos al frente para mover todos los objetos que interactúan con una dirección de controlador, al frente de los objetos en la pantalla.

Acercar y alejar objetos



Usted puede aumentar o puede disminuir la apariencia de la pantalla para que los objetos se vean más grande o más pequeño de su tamaño verdadero. Cambiar la apariencia no afecta su tamaño verdadero.

Para acercarse o engrandecer la apariencia de la pantalla:

- Hacer clic en la herramienta de Aumentar la vista de la pantalla en la barra de herramientas.
- O escoger Zoom de acercar, en el menú de Ver.

Usted puede aumentar la apariencia varias veces. Si comienza desde Tamaño Completo, la apariencia aumenta cada vez que hace clic en Zoom de acercar.

Para alejarse o reducir la apariencia de la pantalla:

- Hacer clic en la herramienta de Disminuir la vista de la pantalla en la barra de herramientas.
- O escoger Zoom de alejar, en el menú de Ver.

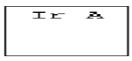
Usted puede disminuir la apariencia varias veces. Si comienza desde Tamaño Completo, la apariencia disminuye cada vez que hace clic en Zoom de alejar

Para regresar la pantalla a su tamaño original, escoger Tamaño completo, del menú de Ver.

Texto interior del objeto

La mayoría de los objetos, cuándo son creados, tienen texto interior predeterminado. El texto varía dependiendo del tipo del objeto.

El texto interior se puede editar y puede incluir hora, fecha o variable numérica. Además, el texto se puede substituir con un gráfico interior o puede incluir un gráfico.

Objeto	Texto interior	Notas
Pulsadores Indicador de Estado múltiple		El texto interior para pulsadores de 2 estados es ST 0 (Estado 0) y ST 1 (Estado 1). Para pulsadores de estado múltiple, el texto puede aumentar a ST 15 (Estado 15). Para indicadores de estado múltiple, el texto puede aumentar de ST 0 (Estado 0) a ST 1999 (Estado 1999).
Indicador de Lista		El estado interior para indicadores de lista puede aumentar de ST 0 (Estado 0) a ST 254 (Estado 254).
Selector de lista de control Estándar Pilotado		Es interior para selectores de lista de control puede aumentar de ST 0 (Estado 0) a ST 254 (Estado 254). El asterisco * significa que el texto excede el tamaño del objeto. Volver a dar tamaño al objeto.
Objetos de Entrada numérica Visualizador de datos numéricos		El texto interior para la entrada numérica y visualizadores numéricos es el símbolo de variable numérica (######). Usted puede añadir texto antes o despues de la variable.
Entrada de objeto ASCII		El texto interior para objetos de entrada ASCII es un símbolo de variable numérica (#). Usted puede añadir texto antes o despues de la variable.
Visualizador de mensajes		El texto interior para visualizadores de mensaje puede aumentar de MSG 0 (Mensaje 0) a MSG 1999 (Mensaje 1999).
Botón de Ir A pantalla		El texto interior es Ir A.
Botón de Ir A Pantalla de config.		El texto interior es Ir A Pantalla de config. El asterisco * significa que el texto excede el tamaño del objeto. Volver a dar tamaño al objeto.
Botón de Regresar		El texto interior es Regresar.
Selector de Lista de pantalla		El texto interior para el selector de lista de pantalla puede aumentar de ST 0 (Estado 0) a ST 254 (Estado 254). El asterisco * significa que el texto excede el tamaño del objeto. Volver a dar tamaño al objeto.
Botón de Imprimir alarma		El texto es Imprimir.
Botón de Borrar alarma		El texto interior es Borrar.
Botón de Reconocer alarma		El texto interior es Reconocer.
Botón de Reconocer todo		El texto interior es Rec. todo.
Botón de Borrar lista de alarma		El texto interior es Borrar lista.
Botón de Imprimir lista de alarma		El texto interior es Imprimir lista.

Formatear objetos

Además de añadir texto interior y gráficos a objetos, usted puede aplicar diferentes opciones de formatear a objetos y texto, inclusive color.

Para objetos usted puede:

- cambiar la forma
- cambiar el borde
- cambiar el patrón de relleno
- conmutar entre activar/desactivar
- cambiar colores de fondo/frontal
- conmutar colores de fondo/frontal

Para texto usted puede:

- cambiar el tamaño de texto
- cambiar el alineamiento del texto (izquierda, derecha, centro)
- conmutar entre activar/desactivar
- cambiar colores de fondo/frontal
- conmutar colores de fondo/frontal

Las opciones de formatear se aplican a objetos y estados desde:

- el menú de Formato o la barra de Formato (ver Capítulo 17).
- marcador de Estado del diálogo de objeto (ver página 7–15).

Establecer colores para los objetos

En terminales de escala gris, usted puede aplicar los colores predeteminados a objetos del mismo tipo. Por ejemplo, puede que quiera que todos los pulsadores en la aplicación usen el mismo color. Crear un pulsador, editarlo, y entonces usar el comando de Establecer los colores preseleccionados de los objetos. Todos los pulsadores serán creados con los colores preseleccionados.

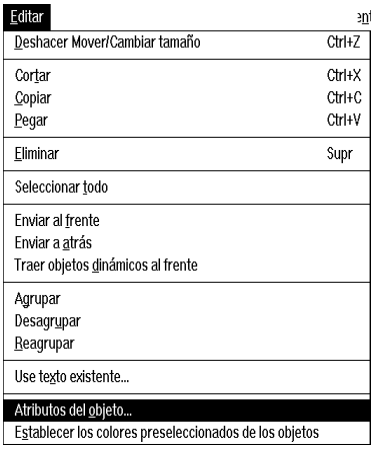
1. Crear el objeto que quiere usar como preselección para otros objetos.
2. Editar el objeto. Cambiar la línea o borde, color y tamaño. Si el objeto tiene diferentes estados, configurar los otros estados. No se puede añadir texto para usar como preselección.
3. Seleccionar el objeto y escoger Establecer los colores preseleccionados de los objetos, en el menú de Editar.

Cada objeto nuevo de este tipo, que cree, aparecerá tal como el que acaba de crear.

Si quiere aplicar las preselecciones usando un objeto que ya existe, entonces seleccione el objeto y escoja el comando de Establecer los colores preseleccionados de los objetos.

Las preselecciones de color son mantenidas en las aplicaciones y las sesiones de PanelBuilder.

Editar atributos de objeto



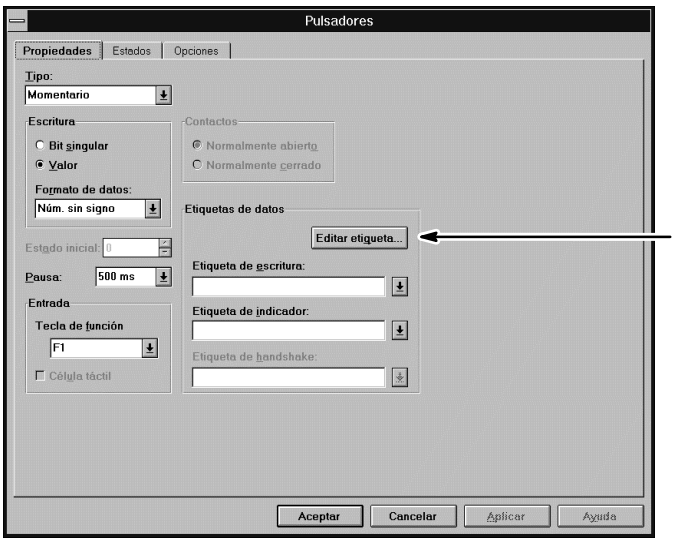
Cada objeto (excepto para gráficos) tiene atributos que definen su operación. Los atributos son vistos o editados al abrir el diálogo del objeto.

Para ver o editar los atributos de un objeto:

- Hacer doble clic en el objeto.
- O seleccionar el objeto y hacer clic sobre la herramienta de Atributos del objeto.
- O seleccionar el objeto y escoger Atributos del objeto del menú de Editar.

El diálogo que se abre tiene 2 ó 3 marcadores, dependiendo si el objeto es de estado múltiple o un objeto de lista.

Usar este marcador:	Para:
Propiedades	Configurar la operación de los parámetros de un objeto.
Estados	Configurar los estados de un objeto de estado múltiple. No aparece para otros objetos.
Opciones	Entrar una descripción para el objeto, marcar el objeto para selección global, o esconder la vista de un objeto.



Vinculado al campo del Nombre de Etiqueta, en la Vista de Etiqueta, o al Formulario de Etiqueta en el Editor de Etiqueta.

Cada cuadro de diálogo de objeto tiene los mismos botones de comando. Los objetos que no actúan recíprocamente con el controlador, sin embargo, no tienen el botón de Editar Etiqueta.

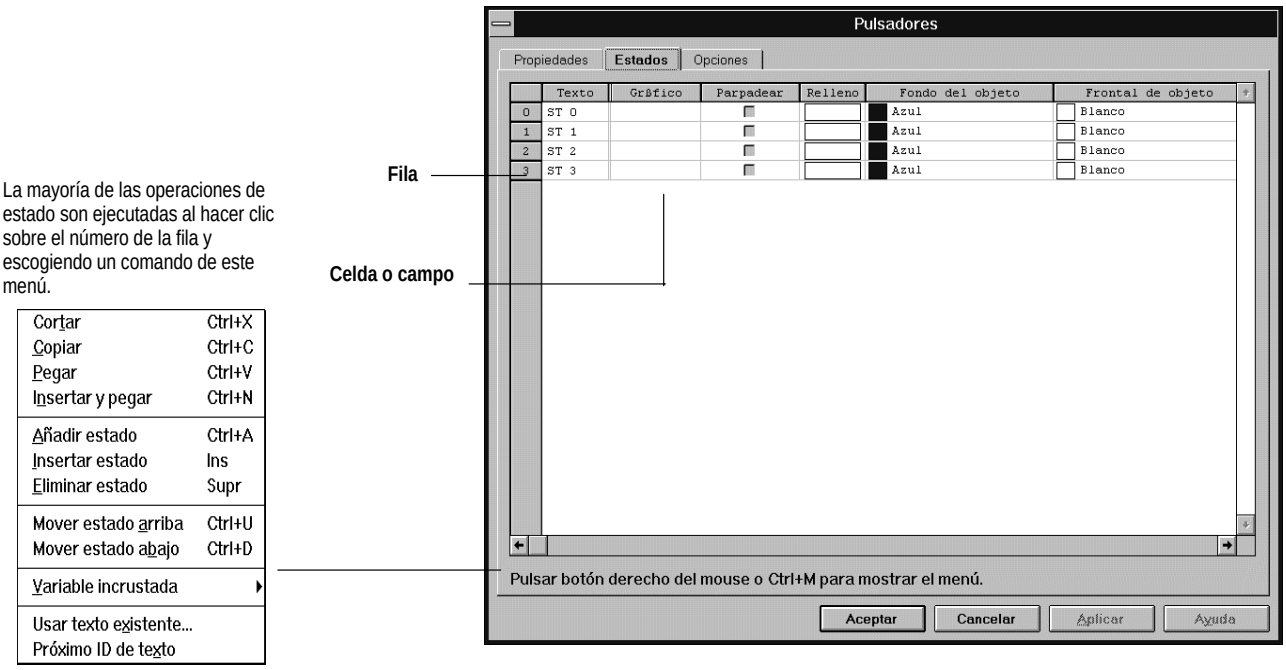
Pulsar:	Para:
Aceptar	Guardar cambios y salir del diálogo.
Cancelar	Salir del diálogo sin guardar los cambios.
Editar Etiqueta	Abrir el diálogo para ver o entrar los atributos para la etiqueta de datos.

Configurar estados múltiples u objetos de lista

Los estados son configurados para objetos de estado múltiple y objetos de lista desde el marcador de Estados, en el diálogo del objeto.

Al hacer clic en el marcador de Estados, en el diálogo del objeto, se abre una hoja de cálculo. Cada estado de objeto es entrado en una fila diferente, en la hoja de cálculo. Los campos o celdas en cada fila configuran el texto para cada estado y otros atributos visuales.

- para seleccionar una fila, hacer clic en el número de la fila.
- para seleccionar una columna, hacer clic en el encabezado de la columna
- para seleccionar una celda, hacer clic en la celda, o pulsar TAB, o las teclas de flecha.



Los campos que aparecen en cada fila dependen de si los objetos son de estado múltiple o si son un objeto de lista.

Los objetos de estado múltiple son:

- pulsadores de 2–estados o de estado múltiple
- indicadores de estado múltiple
- visualizadores de mensaje

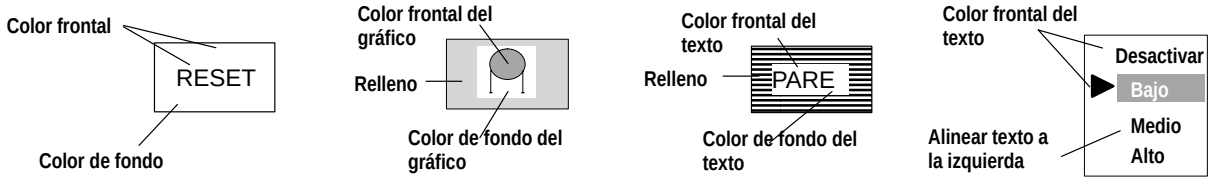
Los objetos de lista son:

- selectores de lista de control
- selectores de lista de pantalla
- indicadores de lista

La siguiente tabla muestra los campos que aparecen para objetos de estado múltiple y de lista. Al abrir el marcador Estados, los campos son organizados en orden de importancia. Los campos que requieren ser editados aparecen primero. Los campos opcionales, después. Los campos que son únicos para un objeto en específico, se discuten en el capítulo que describe objetos.

Usar este campo:①	**Para:**	**Obj. est. múlt.**	**Obj. de lista**
Objeto Relleno	Seleccionar un patrón de relleno (desde una lista) para el estado. El campo de relleno no aparece para objetos que no son rectangulares.	✓	
Parpadear	Conmutar entre activar/desactivar Parpadear para un estado. Hacer clic en la caja para activar o desactivar Parpadear. Valor predeterminado: Desactivar. Una ✕ aparece en la caja para indicar que la opción de Parpadear está activa.	✓	
Frontal del objeto	Seleccionar color frontal (desde una lista) para el estado de un objeto. Color preseleccionado: Blanco.	✓	
Fondo del objeto	Seleccionar color de fondo (desde una lista) para el estado. Color preseleccionado: Azul.	✓	
Gráfico	Seleccionar un gráfico para que aparezca por el estado. La lista de gráficos incluye la lista de símbolos ISA y mapas de bits importados. El capítulo 17 muestra como posicionar un gráfico.	✓	
Frontal del gráfico	Seleccionar color frontal para gráfico insertado. Valor predeterminado: Blanco.	✓	
Fondo del gráfico	Seleccionar color de fondo para gráfico insertado. Valor predeterminado: Azul.	✓	
ID de texto	Número único asignado a la cadena de texto. El número es automáticamente generado cuando se crea un estado nuevo.	✓	✓
Texto	Definir la cadena de texto interior para el estado del objeto. Texto predeterminado aparece para cada estado (ST 0, ST 1, ST 2). Usted puede insertar una hora, fecha o variable numérica en la cadena de texto.	✓	✓
Tamaño del texto	Seleccionar el tamaño de la cadena de texto. El tamaño predeterminado depende en el tipo de terminal. Para la lista de objetos, la selección se aplica a todos los estados en la lista.	✓	✓
Parpadear texto	Conmutar entre activar o desactivar Parpadear para una cadena de texto. Hacer clic en la caja para activar o desactivar Parpadear. Valor predeterminado: Desactivar. Una ✕ aparece en la caja para indicar que la opción de Parpadear está activa.	✓	✓
Subrayar	Conmutar entra activar o desactivar Subrayar para una cadena de texto. Hacer clic en la caja para activar o desactivar Subrayar. Valor predeterminado: Desactivar. Una ✕ aparece en la caja para indicar que Subrayar está activo.	✓	✓
Alinear texto	Seleccionar si el texto será alineardo a la Izquierda, a la Derecha o al Centro. Para los objetos de lista, la selección se aplica a la lista entera. El valor predeterminado es Alinear a la Izquierda.	✓	✓
Word Wrap	Conmutar entre activar o desactivar Word wrap para una cadena de texto. Hacer clic en la caja para activar o desactivar Word wrap. Valor predeterminado: Activar. Una ✕ aparece en la caja para indicar que el word wrap está activo. Con el word wrap activado, el texto se acomoda al final de una palabra, en lugar de ser separado.	✓	
Texto frontal	Seleccionar el color frontal (de una lista) para el texto interior. Para los objetos de lista, la selección se aplica a la lista entera. Color preseleccionado: Blanco.	✓	✓
Texto de fondo	Seleccionar un color de fondo (de una lista) para el área que contiene la cadena de texto. El color predeterminado es Azul.	✓	

① Las celdas que son únicas para un objeto no aparecen en esta lista.



Operaciones del estado

Desde el menú emergente se puede acceder a operaciones que se pueden ejecutar en estados. Para abrir el menú, sujetar el botón derecho del mouse o escribir CTRL+M.

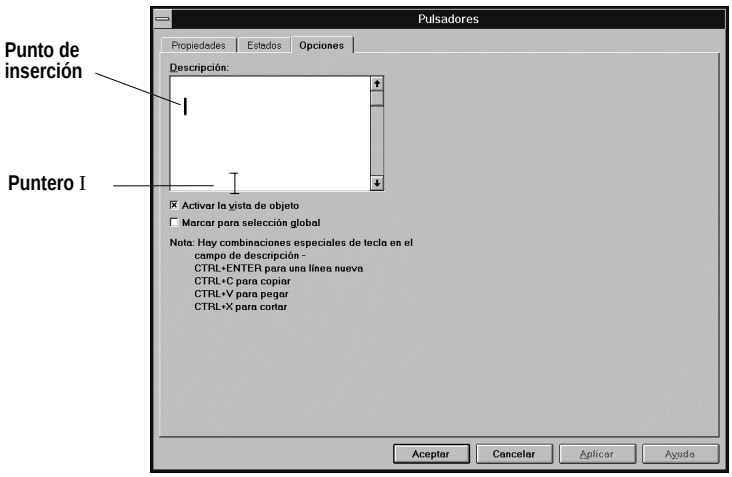
Seleccionar:	Para:
Cortar	Cortar el estado seleccionado al portapapeles.
Copiar	Copiar el estado seleccionado al portapapeles.
Pegar	Pegar la fila previamente cortada o copiada del portapapeles.
Insertar y Pegar	Pegar el estado copiado o cortado sobre la fila actual.
Añadir estado	Añadir un estado nuevo después del último estado. El estado nuevo es creado con los valores predeterminados del estado 0.
Insertar estado	Insertar un estado sobre la fila actual.
Eliminar estado	Eliminar permanentemente el estado seleccionado.
Mover estado hacia arriba	Mover el estado seleccionado una fila hacia arriba.
Mover estado hacia abajo	Mover el estado seleccionado una fila hacia abajo.
Variable incrustada	Abrir un submenú para insertar la hora numérica, fecha o variable ASCII en el campo de Texto. Se inserta un marcador temporal en el texto para la variable /*T*/ Hora marcador temporal /*D*/ marcador temporal para fecha /*A:12 marcador temporal ASCII /*V:12 NOFILL FIX:0*/ marcador temporal numérico La hora y fecha son formateados de acuerdo a las selecciones en el diálogo de Configurar terminal. Un diálogo abre cuando la Variable o ASCII es seleccionada, permitiendo al usuario formatear la variable numérica. El marcador temporal es actualizado con un formato específico (/*V:6 NOFILL FIX:0*/ ó /*A8*/). Para editar una variable numérica o ASCII, seleccionar un marcador temporal y escoger Editar Variable del menú de Variable Incrustada.
Usar texto existente	Abrir el diálogo de Usar Texto existente (solamente en el modo de lectura) permitendo usar el mensaje que ya existe en la aplicación. Para más detalles, ver el capítulo 18.
Nuevo ID de texto	Cambiar el número de mensaje asociado con el texto de la fila actual al próximo número disponible.

Entrar una descripción de un objeto

Usted puede entrar una descripción para un objeto desde el marcador de Opciones en el diálogo del objeto. Las descripciones pueden ser entradas para todos los objetos excepto para gráficos. La descripción aparece en el informe de la aplicación.

Para entrar una descripción para un objeto:

1. Hacer clic sobre el marcador de Opciones desde el diálogo del objeto seleccionado.



   El punto de inserción aparece al principio de la caja de Descripción. Usted puede mover el punto de inserción, moviendo el puntero I o usando las teclas de flecha. Al usar las barras desplazadoras, el punto de inserción se mantiene donde está hasta que usted lo mueve.

2. Entrar el texto en la caja de Descripción. El texto se acomoda automáticamente. Para comenzar una línea nueva, pulsar CTRL+ENTER.

   Para editar el texto, usar las funciones de cursor estándares de editar en Windows.

3. Al terminar, hacer clic sobre el botón de Aceptar.

Esconder un objeto

Para reducir el número de objetos en la pantalla, usted puede esconder un objeto. Sólo los objetos de entrada asigandos a una tecla de función o a una célula táctil pueden ser escondidos. Estos objetos son:

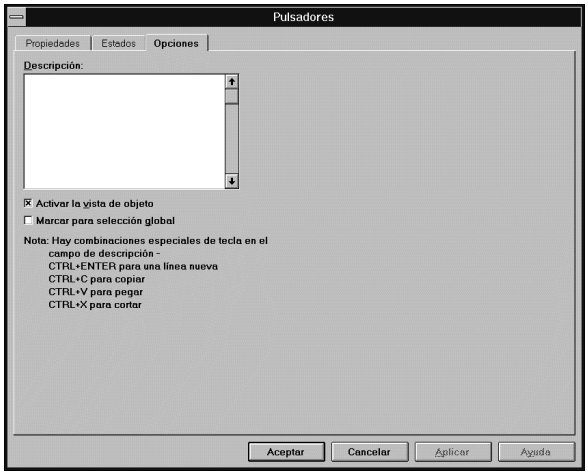
- Controles de pulsadores
- Botones de seleccionar pantallas
- Botones de activar teclado

Cuando la vista de los objetos está apagada, los objetos no se muestran. Sin embargo, la tecla de función o célula táctil del objeto, queda activa.

ATENCION: Al apagar la vista de un objeto de célula táctil, debe poner un gráfico en el área de la pantalla. De otra manera, el operador puede, sin querer, tocar esa área de la pantalla y activar la función.

Para esconder un objeto:

1. Hacer clic sobre el marcador de Opciones desde el diálogo del objeto seleccionado.

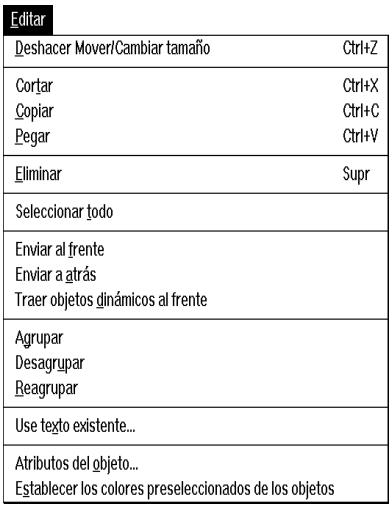


2. Hacer clic en la caja de Activar la vista de objeto para mostrar la vista del objeto.

   Cuando se muestra la vista, la caja contiene una X. Para esconder la vista, eliminar la marca en la caja de verificación.

3. Al terminar, hacer clic sobre el botón de Aceptar y salir del diálogo.

Copiar/Cortar y Pegar objetos



Usar los comandos de Copiar/Cortar y Pegar en el menú de Editar:

- copiar un objeto en la pantalla
- copiar/cortar un objeto a otra pantalla
- copiar/cortar un objeto a otra aplicación

Un objeto mantiene todos los atributos durante la operación de copia y cortar, a menos que las aplicaciones destino sean credas para un tipo de terminal diferente. Ver página 7–21.

Los objetos globales no pueden ser copiados/cortados y pegados. Para usar un objeto globalmente, debe usar el comando de Objeto Global. (Capítulo 14).

Para copiar un objeto en la pantalla:

1. Seleccionar el objeto que quiere copiar.
2. Hacer clic sobre la herramienta de Copiar o escoger Copiar del menú de Editar.

   PanelBuilder copia el objeto al portapapeles.
3. Hacer clic sobre la herramienta de Pegar o escoger Pegar del menú de Editar.

   Un borde de objeto aparece.
4. Mover el borde a una ubicación nueva y hacer clic sobre el botón izquierdo del mouse para pegar el objeto.

Para cambiar los atributos del objeto pegado, hacer doble clic sobre el objeto.

Para copiar o cortar un objeto de una pantalla a otra:

1. Seleccionar el objeto que quiere copiar.

2. Hacer clic sobre la herramienta de Copiar o Cortar desde la barra de herramientas.

   O escoger Copiar o Cortar desde el menú de Editar.

   PanelBuilder copia/corta el objeto del portapapeles.
3. Abrir la pantalla para recibir el objeto.

   Si ya está abierto, activar la pantalla seleccionando el nombre de la pantalla del menú de Ventana.

4. Hacer clic sobre la herramienta de Pegar o escoger Pegar del menú de Editar.

   Un borde del objeto aparece.
5. Mover el borde a una ubicación nueva y hacer clic sobre el botón izquierdo del mouse para pegar el objeto.

Para cambiar los atributos del objeto pegado, hacer doble clic sobre el objeto.

Para copiar o cortar un objeto desde una aplicación a otra:

1. Seleccionar el objeto que quiere copiar.
2. Hacer clic sobre la herramienta de Copiar o Cortar desde la barra de herramientas.

   O escoger Copiar o Cortar desde el menú de Editar.

   PanelBuilder copia/corta el objeto al portapapeles.
3. Cerrar la pantalla de aplicación.
4. Guardar el archivo de aplicación (si es necesario).
5. Cerrar el archivo de aplicación.

   O comenzar otra sesión de PanelBuilder.
6. Abrir el archivo de aplicación para recibir el objeto.
7. Abrir la pantalla en la que quiere pegar el objeto.
8. Hacer clic sobre la herramienta de Pegar o escoger Pegar del menú de Editar.

   Un borde de objeto aparece.
9. Mover el borde a una ubicación nueva y hacer clic sobre el botón izquierdo del mouse para pegar el objeto.

Para cambiar los atributos del objeto pegado, hacer doble clic sobre el objeto.

Copiar/Cortar objetos a un tipo de aplicación diferente

Al copiar o mover objetos a una aplicación que fue creada para un tipo de terminal diferente, necesitará actualizar los objetos pegados apropiadamente.

Monocromo a color/escala gris

Al copiar/mover objetos de una aplicación monocroma a color/escala gris, el diálogo abre preguntando:

- color frontal para el objeto pegado (el preseleccionado es blanco)
- color de fondo para los objetos pegados (el preseleccionado es negro)

Color a Monocromo

Al copiar o mover un objeto de una aplicación color a monocromática, los objetos son pegados de la siguiente manera:

- los colores brillantes son convertidos a blanco
- los colores oscuros son convertidos a negro
- los mapas de bits de color son convertidos a mapas de bits monocromático

Color a escala gris

Al copiar o mover un objeto de una aplicación de color a una de escala gris, los objetos son pegados de la siguiente manera:

- los colores de objetos son convertidos al tono de gris más similar
- los mapas de bits de color son convertidos a mapas de bit de escala gris

Pantalla táctil a aplicación de teclado

Al copiar/mover objetos de una pantalla táctil a una aplicación de teclado, debe asignar las funciones de tecla a los objetos pegados.

Protocolo de comunicación diferente

Al copiar/mover objetos a un aplicación que usa protocolos de comunicaciones diferente, usted debe actualizar las etiquetas apropiadamente para los objetos pegados.

Eliminar objetos

Usar el comando de Eliminar para eliminar objetos de una pantalla de aplicación sin ubicarlos en el portapapeles.

Para eliminar objetos de una pantalla:

1. Seleccionar el objeto que quiere eliminar.
2. Escoger Eliminar del menú de Editar.

Para Eliminar todo de una pantalla:

1. Seleccionar Escoger todo del menú de Editar.
2. Escoger Eliminar del menú de Editar.

Para eliminar un objeto de la tecla de función:

1. Seleccionar la tecla de función.
2. Escoger Eliminar del menú de Editar.

   PanelBuilder elimina el objeto y los gráficos de la tecla de función.

Revertir una operación

PanelBuilder le permite cancelar la operación previa de editar. Si una operación no puede ser cancelada, PanelBuilder se lo hace saber. Si la pantalla está cerrada usted no puede cancelar la operación de la pantalla previa.

Para cancelar la operación previa de editar:

- Hacer clic sobre la herramienta de Deshacer en la barra de herramienta.
- O escoger Deshacer del menú de Editar.

El menú de Editar muestra el nombre de la operación que será deshecha. Por ejemplo, si elimina un objeto y entonces quiere cancelar la eliminación. Cuando abre el menú de Editar, escoger Deshacer Cortar/Eliminar.

Crear pulsadores

Objetivos del capítulo

Este capítulo muestra cómo crear controles de pulsadores. El capítulo contiene las siguientes secciones:

Sección	Página
Sugerencias útiles	8–1
Tipos de pulsadores	8–2
Tipos de contacto	8–2
Texto y gráficos de pulsadores	8–3
Crear pulsadores	8–4
Establecer atributos de pulsadores	8–4
Configurar estados de pulsador	8–8

Sugerencias útiles

Considerar lo siguiente, al crear controles de pulsador:

- En terminales de pantalla táctil, cada pulsador se alinea con un valor predeterminado de 4 (2 alto x 2 ancho) células táctiles.
- Usar un objeto global si el mismo botón aparecerá en una o más pantallas. El terminal PanelView sólo almacena una copia de un botón global a pesar del número de vínculos de éste.
- Los pulsadores del estado múltiple pueden tener hasta 16 estados (número 0 a 15). Sólo usar el número de estados requeridos.
- Los pulsadores pueden tener texto interior único y/o un gráfico para cada estado así como otras opciones de formatear.
- Configurar estados de pulsadores desde el marcador de Estado en el diálogo de Pulsadores o usar el procedimiento descrito en el Capítulo 17.

ATENCION: Algunas combinaciones de opciones de formato pueden tener como resultado un objeto de control que no es visible (el objeto se confunde con el fondo de la pantalla). Todas las pantalla táctiles de control debe ser visibles o tener un gráfico que muestra la ubicación del objeto. El no hacer ésto puede resultar en una operación accidental o imprevisible.

Tipos de pulsadores

Los pulsadores pueden funcionar como pulsadores mecánicos. Un valor lógico de 0 representa contactos abiertos, un valor lógico de 1 representa contactos cerrados. Los pulsadores también pueden tener un valor numérico para pulsadores pulsados, sueltos o de estado múltiple. El terminal envía el valor al controlador para cada cambio de estado.

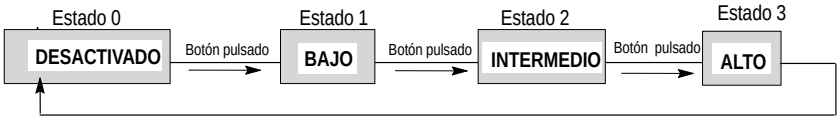
Cada estado del pulsador puede tener características visuales únicas tal como texto interior o gráfico, relleno fondo y tipo de línea.

Pulsadores momentáneos cambian estado (cierran o abren los contactos) cuando se pulsan y vuelven a cambiar a su estado inicial (0) cuando se sueltan.

Pulsadores mantenidos cambian estado (cierran o abren los contactos) cuando se pulsan y permanecen en el estado cambiado cuando se sueltan. Pulsar y soltar el pulsador una segunda vez regresa el pulsador al estado inicialmente seleccionado. Los pulsadores mantenidos retienen su estado después de los cambios de pantalla. El estado de un pulsador mantenido después que se energiza el sistema es determinado por la opción seleccionada en el diálogo de Configurar el Terminal.

Pulsadores enclavados cambian estado (cierran o abren los contactos) cuando se pulsan y permanecen en el estado cambiado cuando se sueltan. El botón no regresa a su estado inicial (0) hasta que es desenclavado por un bit de handshake o valor en el controlador. El estado enclavado no es mantenido después que se energiza el sistema, pero es mantenido después de un cambio de pantalla.

Pulsadores de Estado Múltiple tienen entre 2 y 16 estados. Cada estado pone un bit o valor en una dirección del controlador. Cada vez que el pulsador se pulsa y se suelta, cambia al próximo estado. Después del último estado, el pulsador regresa a su estado inicialmente seleccionado. Los pulsadores de estado múltiple retienen su estado actual después de cambios de pantalla. El estado después de energizar el sistema es determinado por la opción seleccionada en el diálogo de Configurar de Terminal.



Los pulsadores momentáneos, mantenidos y enclavados pueden tener contactos normalmente abiertos o normalmente cerrados. Usted también asigna, a un pulsador del estado múltiple con dos estados, contactos normalmente abiertos o normalmente cerrados .

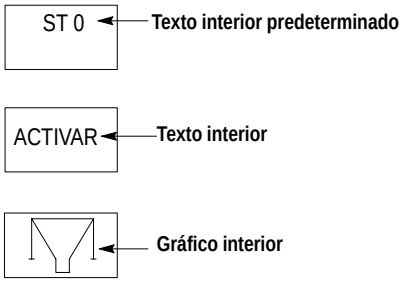
Tipos de contacto

- Contactos Normalmente Abiertos tienen un valor de lógica de 0 como valor inicial al del estado del pulsador. Pulsar el botón cambia el valor a 1.
- Contactos Normalmente Cerrados tienen un valor de lógica de 1 como valor inicial del estado del pulsador. Pulsar el botón cambia el valor a 0.

Texto y gráficos de pulsadores

Los pulsadores pueden tener texto interior y/o un gráfico interior. Ambos aparecen dentro del pulsador y pueden cambiar con cada estado. El texto o gráfico interior está conectado al pulsador. Cuando usted mueve o elimina el pulsador, el texto o gráfico interior también se mueve o es eliminado.

Los pulsadores se crean con ST 0 como texto interior predeterminado. Por ejemplo, el texto interior predeterminado para pulsadores de activar/desactivar es ST 0 y ST 1. Para pulsadores de estado múltiple, el texto interior predeterminado incrementa de ST 0 a ST 15.

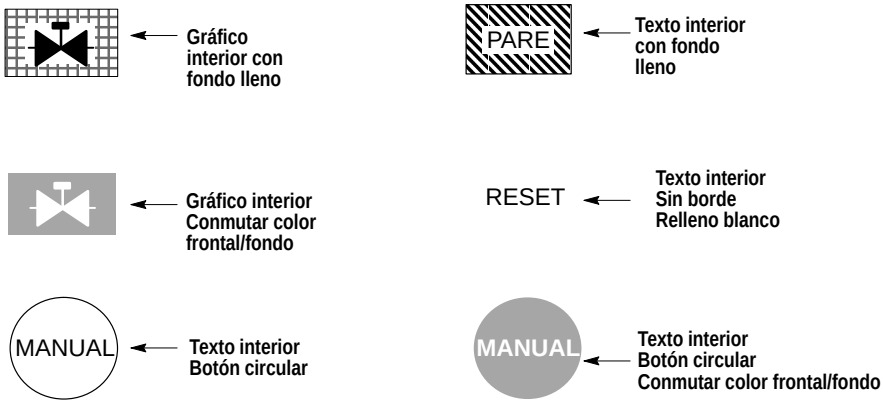


El texto interior también puede incluir fecha, hora o variable numérica.

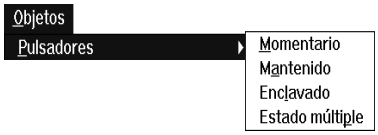
Los pulsadores pueden tener una variedad de apariencias visuales. Además de texto y gráficos, usted puede formatear el botón usando opciones tales como:

- Relleno del fondo
- Tipo de borde
- Conmutar color frontal/de fondo
- Parpadear
- Forma

Usted puede formatear cada estado de un pulsador directamente desde el marcador de estado en el diálogo de objeto o usando el procedimiento de formatear en el Capítulo 17. Aquí se muestran las combinaciones posibles.



Crear pulsadores



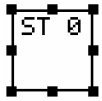
Todos los pulsadores se ven igual cuándo se colocan en una pantalla. En terminales de pantalla táctil, los pulsadores se alinean con la cuadrícula táctil aún cuando la cuadrícula no es visible.

Para crear un pulsador:

1. Escoger un pulsador del submenú de Objetos ▸Pulsadores.

   O hacer clic en la herramienta apropiada en la caja de herramientas.

2. Posicionar el cursor (+) y hacer clic sobre el botón izquierdo del mouse para colocar el tamaño predeterminado del botón. O arrastrar el cursor de cruz para darle tamaño al botón.



3. Para colocar otro botón del mismo tipo, mover el puntero a otra ubicación y hacer clic otra vez.
4. Hacer clic sobre el botón derecho del mouse para salir del modo de Pulsadores.

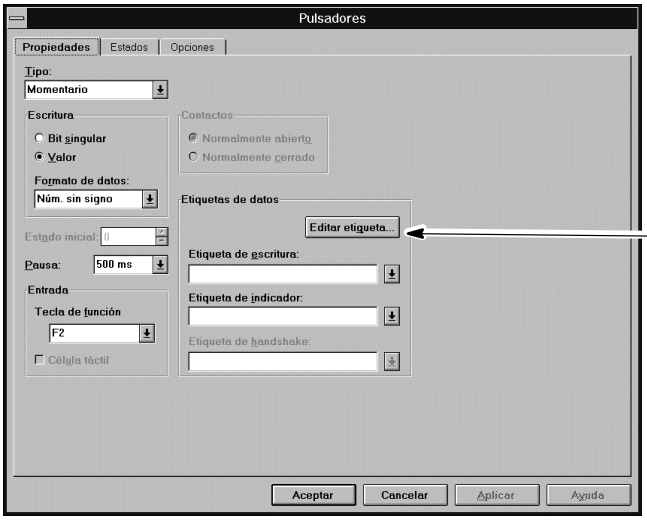
   O hacer clic sobre la herramienta de selección en la caja de herramientas.

Establecer atributos de pulsadores

Para establecer las propiedades de un pulsador:

1. Hacer doble clic sobre el objeto de pulsador.

   Dependiendo en el tipo de pulsador, algunas opciones están opacas.



Abre el diálogo de etiqueta

2. Establecer los parámetros de operación del botón, en el marcador de Propiedades.

Las siguientes descripciones definen las propiedades de pulsadores momentáneos, mantenidos y enclavados.

Tipo

Cambia el tipo de pulsador sin tener que crear un objeto nuevo.

Escribir

Especifica que tipo de datos va a enviar al controlador: Bit Singular o Valor.

- Para Bit Singular, el terminal escribe a la dirección de Bit.
- Para Valor, el terminal escribe a una palabra de dirección.

  Seleccionar el formato de datos desde la caja de lista Formato de Datos. El tipo de datos de la etiqueta de escritura debe ser compatible con el formato seleccionado para que la aplicación sea validada.

Usar este formato	Con este tipo de datos de etiqueta
Número con signo	Número con signo
4-BCD	4BCD
Binario	Número sin signo o matríz de bits
Hexadecimal	
Octal	
Número sin signo	

Contactos

Si seleccionó Bit Singular en el área de Escritura, debe seleccionar los contactos Normalmente Abierto o Normalmente Cerrado para el pulsador de 2 estados. Los pulsadores momentáneos y enclavados tienen un valor predeterminado de estado inicial de 0.

Seleccionar	Para
Normalmente Abierto	Enviar un valor de 0 cuando el pulsador está en el estado 0 y un valor de 1 cuando el pulsador está en el estado 1.
Normalmente Cerrado	Enviar un valor de 1 cuando el pulsador está en el estado 0 y un valor de 0 cuando el pulsador está en el estado 1.

Si seleccionó Valor en el área de Escritura, el área de Contactos queda opaca.

Estado inicial

Especifíca el estado inicial de un pulsador mantenido o de estado múltiple y el valor incial enviado a la dirección de etiqueta de escritura. El valor del estado inicial sobreescribe el valor incial del Editor de Etiquetas.

Pausa

Especifíca la longitud de tiempo que un pulsador momentáneo permanece en el próximo estado después de ser soltado. El tiempo de pausa no debe exceder el tiempo de escan del controlador para asegurarse de que cada cambio de estado es leído por el controlador por lo menos una vez. Los valores de pausa son : 0, 50, 250, 500, 750 ó 1000 milisegundos. El valor predeterminado es 500.

Establecer atributos de pulsadores

Etiqueta de Escritura

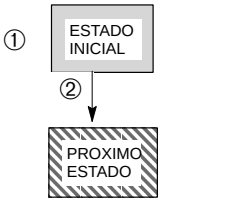
Especifica el nombre de la dirección de etiqueta para escribir el bit singular o el valor. Editar la definición de Etiqueta usando el botón de Editar Etiqueta o el Editor de Etiqueta.

Etiqueta Indicadora

Especifíca el nombre de la dirección de Etiqueta que controla cuando el pulsador cambia la apariencia con cada estado. Cada estado tiene características visuales únicas (texto interior, gráfico interior, relleno). Editar la definición de Etiqueta usando la el botón de Editar Etiqueta o el Editor de Etiqueta.

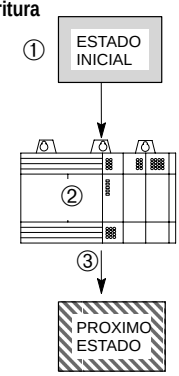
Esta opción	Significa
Sin etiqueta indicadora (valor predeterminado)	El pulsador cambia al próximo estado cuando se pulsa.
Etiqueta indicadora igual a la Etiqueta de Escritura	El pulsador cambia estado después que el bit o el valor son escritos a la de la etiqueta de Escritura.
Etiqueta indicadora diferente a la Etiqueta de Escritura	El pulsador cambia estado después que: • bit o valor son escritos a la dirección de Etiqueta de Escritura y • valor de estado es leído desde la dirección de la Etiqueta Indicadora.

Sin Etiqueta Indicadora



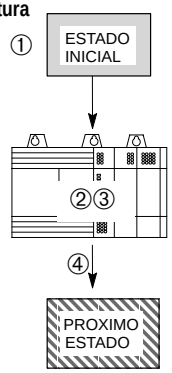
Paso	Descripción
①	Botón pulsado
②	Botón cambia a próximo estado

Con Etiqueta Indicadora igual a la Etiqueta de Escritura



Paso	Descripción
①	Botón pulsado
②	Bit o valor escrito a la dirección de la Etiqueta de Escritura
③	Botón cambia al próximo estado basado en el valor leído de la dirección de la etiqueta

Con Etiqueta Indicadora diferente a la Etiqueta de Escritura

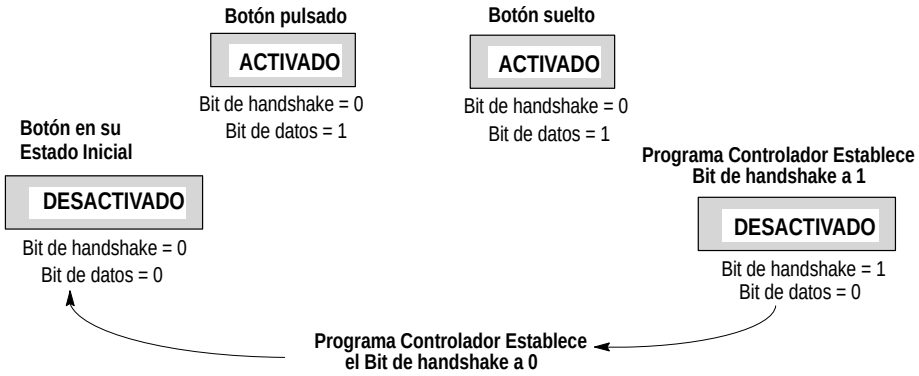


Paso	Descripción
①	Botón pulsado
②	Bit o valor escrito a la dirección de la Etiqueta de Escritura
③	Bit o valor escrito a la dirección de la Etiqueta Indicadora
④	Botón cambia al próximo estado basado en el valor leído de la dirección de la Etiqueta Indicadora

Importante: Si la Etiqueta Indicadora y la Etiqueta de Escritura son diferentes, el estado de indicador es controlado por su programa de controlador sin tomar en cuenta el estado del pulsador. Por ejemplo, la dirección de la etiqueta indicadora puede especificar que el estado 1 del pulsador es mostrado mientras la dirección de la etiqueta de escribir está a un valor de estado de 0.

Etiqueta de handshake (Requerido para Pulsador enclavado)

Especifíca el nombre de la dirección de etiqueta que desenclava el pulsador enclavado. El botón es desenclavado cuando el valor en la dirección de etiqueta handshake es establecido a un valor no–cero por el controlador del programa. Editar la definición de etiqueta usando el botón de Editar Etiqueta o el Editor de Etiqueta.


Botón pulsado
ACTIVADO
Bit de handshake = 0
Bit de datos = 1
Botón suelto
ACTIVADO
Bit de handshake = 0
Bit de datos = 1
Botón en su Estado Inicial
DESACTIVADO
Bit de handshake = 0
Bit de datos = 0
Programa Controlador Establece Bit de handshake a 1
DESACTIVADO
Bit de handshake = 1
Bit de datos = 0
Programa Controlador Establece el Bit de handshake a 0

La etiqueta de handshake sólo se aplica a pulsadores enclavados, no a otros pulsadores.

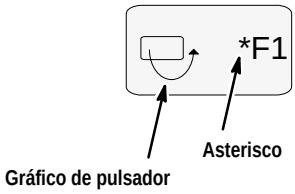
Entrada

Especifíca si el operador pulsa una tecla de función u opera un pulsador.

- Para el terminal de teclado, seleccionar una tecla de función de la caja de lista.
- Para la tecla táctil, la célula táctil es automáticamente activada.

Terminales PanelView 550/600 Teclado & Táctil soportan la entrada de tecla de función y de célula táctil.

La tecla de función seleccionada muestra un gráfico del pulsador y un asterisco al lado del número de tecla, indicando la tecla usada.



Configurar estados de pulsador

Usar el marcador de Estado para:

- editar texto para cada estado
- entra un valor para cada estado (si requerido)
- insertar un gráfico para cada estado
- editar la opción de formato para cada estado
- añadir o eliminar estados del pulsador de estado múltiple

Para configurar los estados de un pulsador:

1. Hacer clic en el marcador de Estado en el diálogo de Pulsadores.

Una hoja de cálculo se abre para editar el estado. Cada fila representa un estado del pulsador. (fila 0 representa el estado 0, fila 1 representa el estado 1).

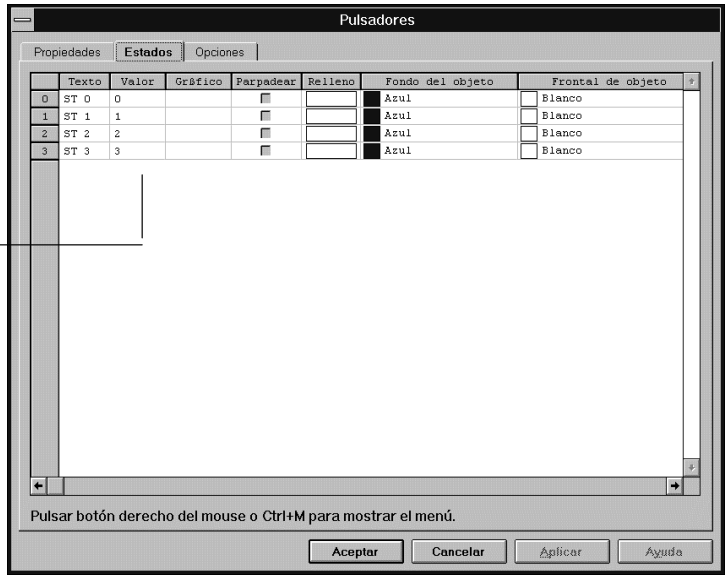
– Para pulsadores de 2 estados, aparecen 2 filas (estados 0 y 1)
– Para pulsadores de estado múltiple, aparecen 4 filas (estados 0 al 3)

Cada fila tiene campos que definen las características visuales de cada estado.

2. Editar los campos necesarios.

3. Hacer clic sobre Aceptar para salir del diálogo de Pulsadores.

El campo de Valor solamente aparece si se seleccionó Valor, en el área de marcador de Propiedades.



▶ Ver página 7–15 para una descripción de todos los campos para un estado.

Editar número de estado para un pulsador de Estado múltiple

Un pulsador de estado múltiple soporta un máximo de 16 estados. Sólo usar el número de estados requeridos.

Para añadir estados a un pulsador de estado múltiple:

1. Sujetar el botón derecho del mouse y escoger Añadir estado del menú emergente.

   Se añade una fila nueva después de la última fila, con próximo número de estado disponible.

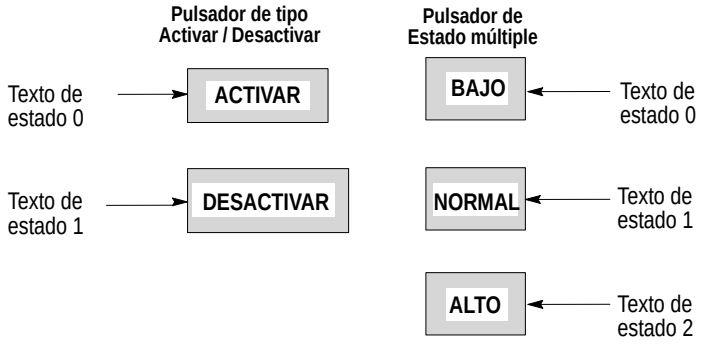
2. Repetir paso 1 para cada estado que quiere añadir.

Cada estado que añade es creado con los valores predeterminados en el Estado 0 y el texto predeterminado (ST 0, ST 1, ..., ST 15).

▶ Para eliminar los estados de un pulsador de estado múltiple, seleccionar un número de fila y escoger Eliminar estado del menú emergente.

Editar texto de estado

El campo de Texto contiene el texto que aparecerá en cada estado. El texto predeterminado es el número de estado (ST 0). Hacer doble clic en la célula y editar el texto.



Otros campos de texto controlan como el texto es formateado para cada estado.

Entrar valores de estado

Si seleccionó Valor en el área de Escritura, en el marcador de Propiedades, el campo de Valor aparece para cada estado.

El campo de Valor especifíca el valor numérico a enviar a la dirección de etiqueta de escritura para cada estado de pulsador. El valor preseleccionado para cada estado es el número de estado (0 a 15).

El valor que debe entrar debe quedar dentro del rango de Formato de datos, seleccionado en el marcador de Propiedades.

Formato de datos	Rango
Binario①	0000 0000 0000 0000 a 1111 1111 1111 1111
Número sin signo	0 a 65535
Número con signo	-32768 a +32767
4-BCD	0 to 9999
Hexadecimal①	0 a FFFF
Octal①	0 a 177777

① Formatos proporcionados para entrada de datos. El terminal no muestra o transfiere estos formatos.

El valor es convertido cuando se selecciona un formato de datos diferente.

Crear Selectores de lista de control

Objetivos del capítulo

Este capítulo describe como crear una lista de controles. El capítulo contiene las siguientes secciones:

Sección	Página
Sugerencias útiles	9–1
Lista de control estándar	9–2
Lista de control pilotada	9–2
Opciones de la lista de control	9–4
Crear un selector de la lista de control	9–5
Establecer atributos de selector de la lista de control	9–6
Configurar estados de selector de la lista de control	9–10
Crear teclas de lista	9–12

Los selectores de la lista de control pueden ejecutar algunas de las mismas funciones que ejecutan los pulsadores, inclusive establecer valores y controles de activado/desactivado.

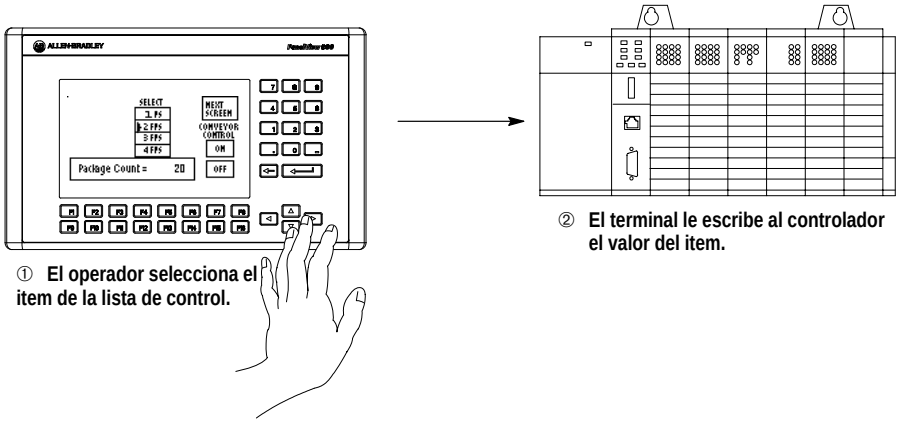
Sugerencias útiles

Al crear listas de control, considere:

- Configurar entradas para una lista de control desde el marcador de Estados en el diálogo de Selector de lista de control o usando el procedimineto descrito en el Capítulo 17.
- Un selector de lista de control soporta un máximo de 255 estados (enumerados de 0 a 254). Solamente usar el número de estados requeridos.
- Cada estado en una lista de control está limitado a una línea de texto.
- Cambiar el tamaño de texto se aplica a la lista entera.
- En los terminales de color y escala gris, cada item en la lista puede tener un color diferente, pero el color de fondo es el mismo para todos los items en la lista.
- En terminales de teclado, el operador mueve el cursor a través de la lista de control usando las teclas de flecha arriba [▲] y abajo [▼] . La selección es enviada al controlador inmediatamente o cuando la tecla de Entrada [↵] es pulsada sobre el terminal.
- Sólo los terminales de pantalla táctil requieren teclas de lista en la pantalla que permiten que el operador mueva el cursor a través de la lista de control. Las teclas de lista son similares a las teclas de flecha en los terminales de teclado.
- Una pantalla puede contener una lista de control múltiple. En listas de control estándar, el operador selecciona una lista pulsando la tecla de función o la célula táctil (en terminales de pantalla táctil). Otra forma de activar la lista es pulsando las teclas de flecha izquierda o derecha en el terminal, hasta que la lista quede seleccionada.

Lista de control estándar

En listas de control estándares, un operador mueve el cursor para seleccionar un item. La teclas de flecha arriba [▲] y abajo [▼] en el terminal PanelView mueven el cursor por la selección de lista. El item seleccionado es iluminado con video inverso. La selección es enviada al controlador inmediatamente o cuando la tecla de Entrada [↵] se pulsa sobre el terminal.



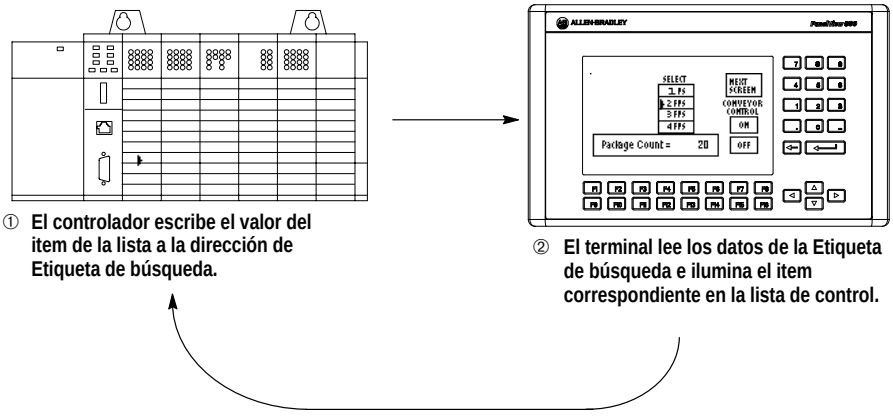
① El operador selecciona el item de la lista de control.

② El terminal le escribe al controlador el valor del item.

Sólo en terminales PanelView de pantalla táctil, las teclas de pantalla deben ser localizadas en la pantalla, permitiéndole al operador que mueva el cursor por la selección de la lista. Las teclas de Mover hacia arriba y Mover hacia abajo son como las teclas de flecha arriba y abajo del terminal.

Lista de control pilotada

Las listas de control pilotadas pueden ser controladas por el controlador lógico. Para seleccionar un item de la lista del control, el controlador lógico establece el valor de la etiqueta de control a 1 y escribe el valor del item a una dirección de la Etiqueta de búsqueda. El terminal PanelView lee los datos de la Etiqueta de búsqueda y entonces ilumina el item correspondiente en la lista del control. El terminal entonces escribe el mismo valor a las Etiquetas de escritura de la lista de control.



① El controlador escribe el valor del item de la lista a la dirección de Etiqueta de búsqueda.

② El terminal lee los datos de la Etiqueta de búsqueda e ilumina el item correspondiente en la lista de control.

③ El terminal escribe el valor del item a las Etiquetas de escritura de la lista de control.

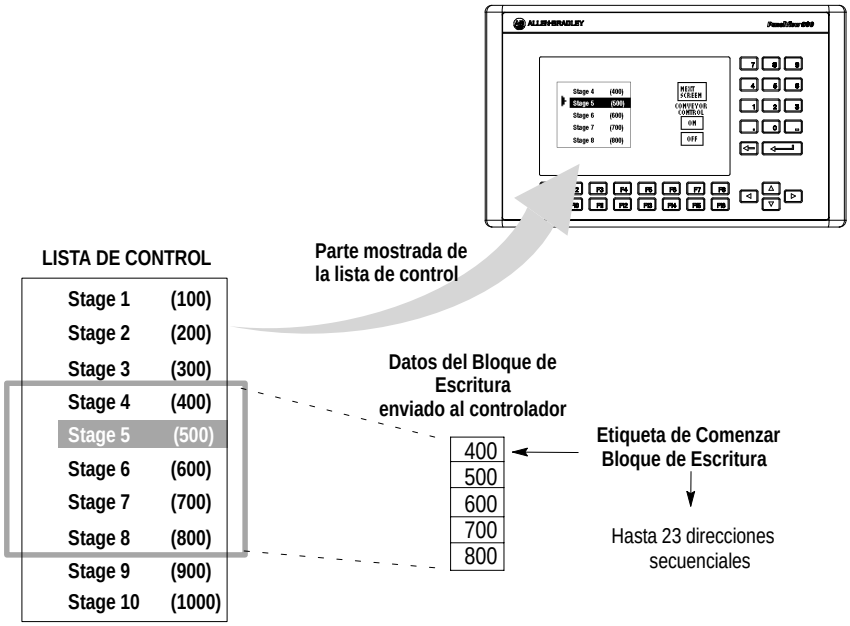
Las listas de control pilotadas tienen opciones adicionales:

- Bloque de escritura
- Estados inactivos

Etiqueta del bloque de Escritura

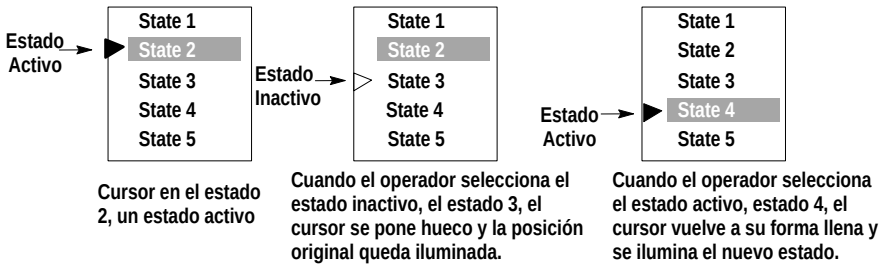
Si se asigna una etiqueta de bloque de escritura, el terminal escribe los valores de todos los items mostrados en la lista de control, a un bloque de direcciones comenzando con la etiqueta de dirección del bloque de escritura. El número máximo de items soportado por la etiqueta de bloque de escritura, varía con cada terminal:

- 15 valores para los terminales PanelView 550
- 15 valores para los terminales PanelView 600
- 24 valores para los terminales monocromos PanelView 900 y para terminales de escala gris PanelView 1000
- 29 valores para los terminales de color PanelView 900/1000/1400



Estados inactivos

Los estados inactivos son los estados que aparecen en la lista de control, pero no pueden ser seleccionados por un operador. El cursor aparece como un cursor hueco cuando se mueve a un estado inactivo. Un operador no puede iluminar ni puede seleccionar un item inactivo. Los estados inactivos se incluyen como partes de los datos enviados en el bloque de escritura perteneciente a los items mostrados en la lista (ver arriba).

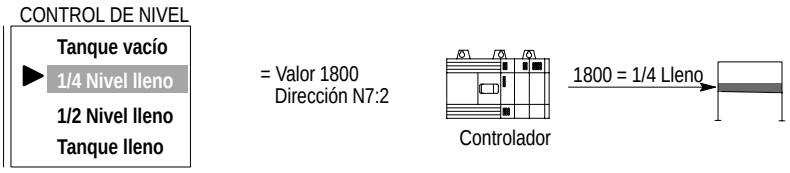

Estado Activo
State 1
State 2
State 3
State 4
State 5
Estado Inactivo
State 1
State 2
State 3
State 4
State 5
Estado Activo
State 1
State 2
State 3
State 4
State 5
Cursor en el estado 2, un estado activo
Cuando el operador selecciona el estado inactivo, el estado 3, el cursor se pone hueco y la posición original queda iluminada.
Cuando el operador selecciona el estado activo, estado 4, el cursor vuelve a su forma llena y se ilumina el nuevo estado.

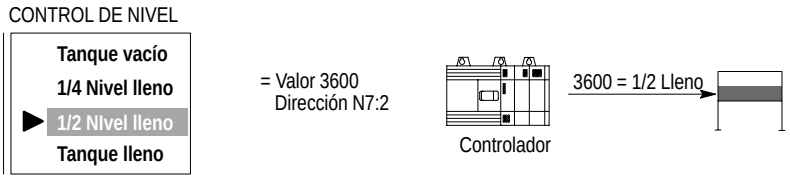
Opciones de la lista de control

Una lista de control puede contener hasta 255 operaciones.

Lista de control con datos de valor

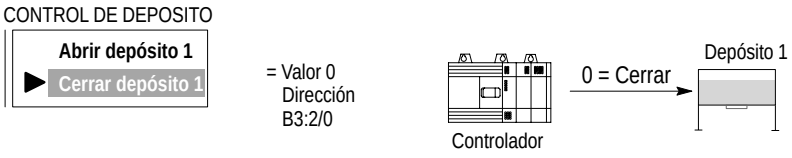
El siguiente ejemplo muestra una lista de control usada para la entrada de valores fijos en una dirección del controlador. El nivel de líquido en un tanque es variado con una lista de control.

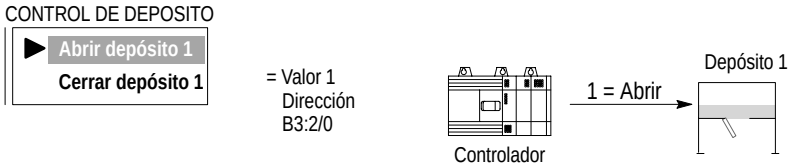




Lista de control con datos de bit

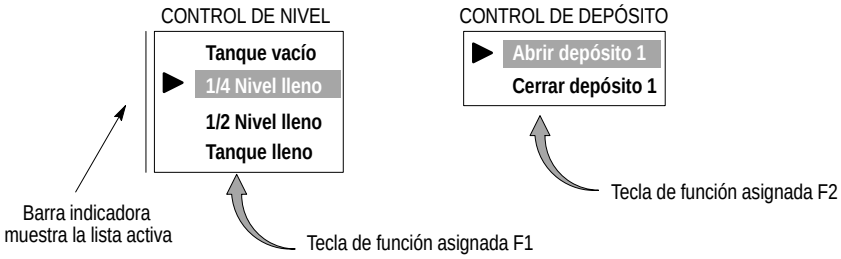
El próximo ejemplo muestra una lista de control usada para controles de tipo activar/desactivar. La lista controla el abrir y cerrar de un depósito de alimentación.



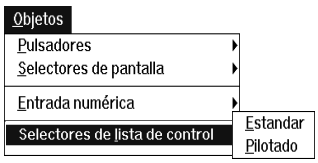


Listas Múltiples de Control

Cada lista de control estándar puede ser asignada a una tecla de función o célula táctil para activar la lista a entradas del operador. Esto permite que aparezcan listas múltiples de control en la misma pantalla. Otra manera de seleccionar una lista es usando las teclas de flecha izquierda ◄ o derecha ► en el terminal.



Crear un Selector de lista de control



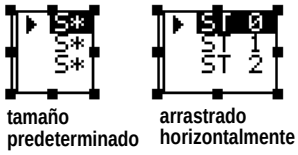
Esta sección muestra como crear un selector de lista de control. En terminales de pantalla táctil, la lista de control se alinea con la cuadrícula táctil, aunque ésta no sea visible.

Para crear un selector de la lista de control:

1. Escoger Estándar o Pilotado del submenú de Objetos ▶ Selectores de lista de control.

O hacer clic sobre la herramienta de Selector de lista de control en la caja de herramientas.

2. Posicionar el cursor de cruz (+) y hacer clic sobre el botón izquierdo del mouse para colocar el tamaño predeterminado. O arrastrar el cursor para darle tamaño a la lista del control.



3. Para colocar otra lista de control, mover el cursor a una ubicación nueva y hacer clic otra vez.

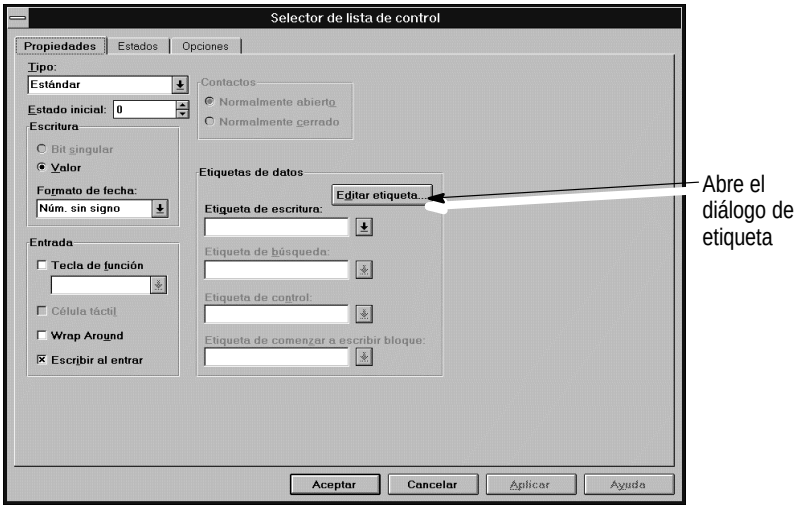
4. Hacer clic sobre el botón derecho del mouse para salir del modo de selector de la lista de control.

O hacer clic sobre la herramienta de selección en la caja de herramientas.

Establecer atributos de selector de la lista de control

Para establecer las propiedades del selector de la lista de control:

1. Hacer doble clic sobre el objeto del selector de la lista de control.



2. Establecer los parámetros de operación del Selector de la lista de control, en el marcador de Propiedades.

Las siguientes descripciones definen las Propiedades del Selector de la lista de control.

Tipo

Especifica el tipo de lista de control: Estándar o Pilotado.

- Para la lista Estándar, los items de la lista de control, son seleccionados por el operador.
- Para la lista Pilotada, los items de la lista de control son seleccionados por el operador o por la escritura del controlador lógico a la dirección de la etiqueta de búsqueda.

Estado inicial

Especifica la selección de la lista de control en el momento inicial de energización del terminal, y el valor inicial que es enviado a la dirección de la etiqueta de escritura. El valor del estado inicial sobreescribe el valor inicial en el Editor de Etiquetas.

Escritura

Especifica que tipo de datos va a enviar al controlador: Bit Singular o Valor.

- Para Bit singular (solamente en lista de control de 2 estados), el terminal escribe a la dirección de bit.

  Para activar Bit singular, como una opción, usted debe reducir el número de estados a 2 en el marcador de Estados.

- Para Valor, el terminal escribe a una dirección de palabra.

  Seleccionar el formato de datos desde la caja de lista Formato de datos. El tipo de datos de la etiqueta de escritura debe ser compatible con el formato seleccionado para que la aplicación sea valida.

Usar este formato	Con este tipo de datos de etiqueta
Número con signo	Número con signo
4-BCD	4BCD
Binario	Número sin signo o matriz de bits
Hexadecimal	
Octal	
Número sin signo	

Contactos

Si seleccionó Bit Singular en el área de Escritura, debe seleccionar los contactos Normalmente Abierto o Normalmente Cerrado para el selector de 2 estados.

Seleccionar	Para
Normalmente Abierto	Enviar un valor de 0 cuando el pulsador está en el estado 0 y un valor de 1 cuando el pulsador está en el estado 1.
Normalmente Cerrado	Enviar un valor de 1 cuando el pulsador está en el estado 0 y un valor de 0 cuando el pulsador está en el estado 1.

El área de Contactos es opacada, si seleccionó Valor en el área de Escritura.

Etiqueta de Escritura

Especifica el nombre de la dirección de etiqueta a la que va a escribir el bit singular o de valor. Si la etiqueta no existe, entre un nombre de etiqueta. Editar la definición de etiqueta usando el botón de Editar Etiqueta o el Editor de Etiqueta.

Establecer atributos de selector de la lista de control

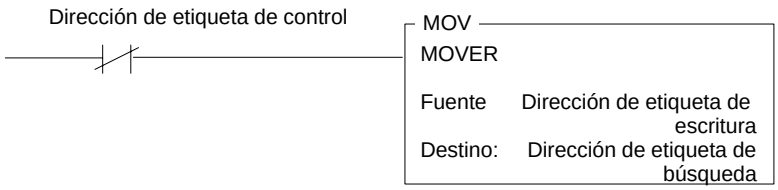
Etiqueta de búsqueda (lista de control Pilotada solamente) Especifíca el nombre de la dirección de etiqueta a la que el controlador escribe para seleccionar un item en la lista de control. Un item de la lista de control es seleccionado cuando el valor asignado al item es igual al valor en la dirección de la etiqueta de búsqueda.

Etiqueta de control (lista de control Pilotada solamente)

Solamente se aplica a la Lista de control Pilotada con la caja de Acceso marcada “Usuario y controlador” o “Controlador solamente”. El controlador usa esta etiqueta para determinar si la lista de control es controlada por un operador o por un controlador. Cuando el valor en esta dirección de etiqueta es 0, el operador tiene control de la lista de control. Un valor diferente a 0 permite que el controlador seleccione los items de la lista de control.

Nota sobre el Acceso de “Usuario y Controlador”
Cuando el operador tiene control de la lista, la etiqueta de escritura es actualizada en el controlador de lógica, pero la etiqueta de búsqueda mantiene el mismo valor presente cuando el controlador de lógica soltó el control. Cuando el controlador recupera el control de la lista, usa el valor en la etiqueta de búsqueda para actualizar el valor de la etiqueta de escritura, la que cambia el estado seleccionado. Este comportamiento es apropiado cuando el controlador está operando como dispositivo principal.

Para evitar este comportamiento, añadir para cada dirección de etiqueta de búsqueda, el siguiente escalón a la escalera de lógica.



Etiqueta de comenzar a Escribir bloque (lista de control Pilotada solamente)

Especifíca el punto de comienzo para los datos de bloque de escritura. Los datos de bloque de escritura contienen todos los valores para los items actualmente mostrados en la lista de control. El número máximo de entradas soportadas por la etiqueta de bloque de escritura varía con cada terminal.

- 15 valores para los terminales PanelView 550
- 15 valores para los terminales PanelView 600
- 24 valores para los terminales monocromos PanelView 900 y para terminales de escala gris PanelView 1000
- 29 valores para los terminales de color PanelView 900/1000/1400

Al usar bloques de datos de escritura, no asignar funciones a las direcciones después de la Etiqueta de comenzar a escribir bloque. Reservar una dirección para cada fila visible en la lista de control.

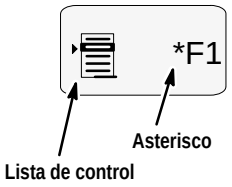
Entrada

Especifíca si el operador pulsa una tecla de función o una célula táctil para activar la lista de control.

- Para un terminal de teclado, seleccionar una tecla de función de la lista.
- Para terminales táctiles, la célula táctil es activada automáticamente.

Los terminales de Teclado & Táctil PanelView 550/600 soportan entrada de teclas de función y de célula táctil.

La tecla de función seleccionada muestra un gráfico de la lista de control y un asterisco al lado del número de tecla, que indica la tecla usada.



Wrap Around

Especifíca si el cursor de selección se mueve al principio o al final de la lista cuando el operador pulsa la tecla de flecha abajo ▼ o arriba ▲ en el último o primer item de la lista de control.

Hacer clic en la caja de verificación para activar el wrap around. Para desactivarlo, hacer clic en la caja y borrar la selección.

Escribir al entrar

Especifíca si la selección de lista es enviada al controlador inmediatamente o cuando la tecla de entrada ↵ es pulsada sobre el terminal.

Está predeterminado que el operador tenga que pulsar la tecla de entrada ↵ . Para desactivar Escribir al entrar, hacer clic en la caja y borrar la selección.

Configurar estados de selector de la lista de control

Usar el marcador de Estados en el diálogo de Selector de lista de control para:

- editar y formatear el texto para cada estado
- entrar un valor para cada control en la lista de estado
- restringir el acceso a estados en la Lista de control Pilotada
- añadir o eliminar estados según sea necesario

Para configurar los estados del selector de la lista de control:

1. Hacer clic en el marcador de Estados en el diálogo de Selector de la lista de control.

   Cada fila en la hoja de cálculo representa un estado en el selector de la lista de control. Los campos en cada fila definen el texto y características visuales para cada estado.

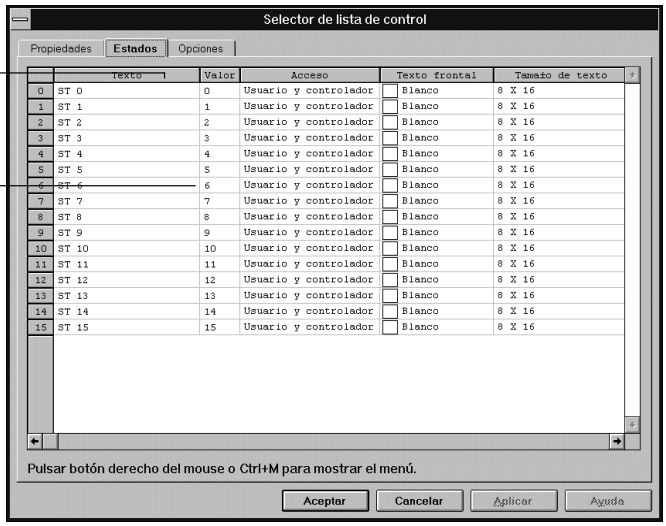
   El valor predeterminado inicial es 16 estados (fila 0 a fila 15)

2. Editar los campos según sea necesario.

3. Hacer clic sobre Aceptar para salir del diálogo de Selector de la lista de control.

El campo de Valor solamente aparece si Valor fue seleccionado en el área de Escritura en el marcador de Propiedades

El campo de Acceso solamente aparece en la Lista de control Pilotada


Selector de lista de control
Propiedades
Estados
Opciones
Texto
Valor
Acceso
Texto frontal
Tamaño de texto
0 ST 0 0 Usuario y controlador Blanco 8 X 16
1 ST 1 1 Usuario y controlador Blanco 8 X 16
2 ST 2 2 Usuario y controlador Blanco 8 X 16
3 ST 3 3 Usuario y controlador Blanco 8 X 16
4 ST 4 4 Usuario y controlador Blanco 8 X 16
5 ST 5 5 Usuario y controlador Blanco 8 X 16
6 ST 6 6 Usuario y controlador Blanco 8 X 16
7 ST 7 7 Usuario y controlador Blanco 8 X 16
8 ST 8 8 Usuario y controlador Blanco 8 X 16
9 ST 9 9 Usuario y controlador Blanco 8 X 16
10 ST 10 10 Usuario y controlador Blanco 8 X 16
11 ST 11 11 Usuario y controlador Blanco 8 X 16
12 ST 12 12 Usuario y controlador Blanco 8 X 16
13 ST 13 13 Usuario y controlador Blanco 8 X 16
14 ST 14 14 Usuario y controlador Blanco 8 X 16
15 ST 15 15 Usuario y controlador Blanco 8 X 16
Pulsar botón derecho del mouse o Ctrl+M para mostrar el menú.
Aceptar
Cancelar
Aplicar
Ayuda

Editar número de estados

Un Selector de lista de control soporta un máximo de 255 estados (0 a 254 filas). Usar solamente el número requerido.

Para añadir estados al selector de la lista de control:

1. Sujetar el botón derecho del mouse y escoger Añadir estado del menú emergente.

   Una fila es añadida al final con el próximo número de estado disponible.

2. Repetir el paso 1 para cada estado que quiere añadir.

Cada estado que quiere añadir es creado con los valores predeterminados del Estado 0 y el texto predeterminado (ST 0, ST 1, ..., ST 254).

Para eliminar estados, seleccionar un número de fila y escoger Eliminar estado del menú emergente.

Editar texto del estado

El campo de Texto define el texto que aparecerá en cada estado del Selector de la lista de control. Hacer doble clic en la celda y editar el texto.

Otros campos de texto controlan como el texto es formateado para cada estado:

- tamaño de texto (la selección se aplica a la lista entera)
- subrayar
- parpadear
- alinear (izquierda, derecha, centro)
- color frontal

Entrar valores de estado

Si seleccionó Valor en el marcador de Propiedades, el campo de Valor aparece para cada estado. Este campo especifíca el valor numérico a enviar a la dirección de palabra de cada estado. El valor preseleccionado es el número de estado.

El valor que debe entrar debe quedar dentro del rango de Formato de datos, seleccionado en el marcador de Propiedades. El valor preseleccionado es el número de estado.

Formato de datos	Rango
Binario①	0000 0000 0000 0000 a 1111 1111 1111 1111
Número sin signo	0 a 65535
Número con signo	-32768 a +32767
4-BCD	0 a 9999
Hexadecimal①	0 a FFFF
Octal①	0 a 177777

① Formatos permitidos para entrada de datos. El terminal no muestra o transfiere estos formatos

El valor es convertido cuando se selecciona un formato de datos diferente.

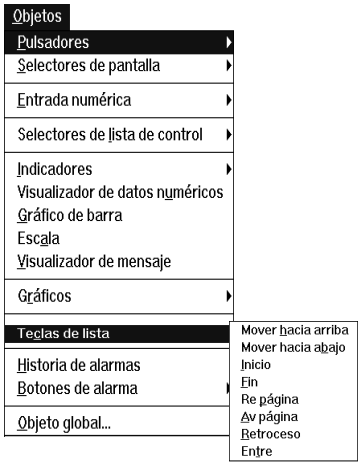
Restringir Acceso a estados (solamente Listas de control Pilotadas)

El campo de Acceso solamente aparece para Listas de control Pilotadas. Este campo le permite especificar quien puede acceder al estado de la lista de control.

Seleccionar	Para
Usuario y Controlador	Permitir que el operador y controlador seleccionen el estado de la lista de control.
Usuario–solamente	Permitir que sólo el usuario seleccione el estado de la lista de control.
Controlador–solamente	Permitir que sólo el controlador seleccione el estado de la lista de control.
Ninguno	Crear un estado activo.

Importante: No seleccionar “Controlador–solamente” o “Ninguno” para el estado inicial definido en el marcador de Propiedades. Estas selecciones producen un error de validación. Un estado debe permitir acceso al usuario o la aplicación fallará al validar.

Crear teclas de lista



Los terminales de pantalla táctil requieren teclas de lista en la pantalla, permitiendo que el operador mueva el cursor en la Lista de control y seleccione un item de la lista. Las teclas de lista también son soportadas por los terminales de teclado PanelView 900/1400.

Las teclas de lista disponibles y sus funciones son listadas abajo.

Teclas de lista	Tipo	Descripción
▲	Mover hacia arriba	Mueve el cursor al item previo en la lista. Requerido.
▼	Mover hacia abajo	Mueve el cursor al próximo item en la lista. Requerido.
⏶	Inicio	Mueve el cursor al primer item en la lista. Opcional.
⏷	Fin	Mueve el cusor al último item en la lista. Opcional.
⏫	Re página	Mueve el cursor a la página anterior. Opcional.
⏬	Av página	Mueve el cursor a la próxima página. Opcional.
←	Retroceso	Regresa el cursor a la selección actualmente marcada. Opcional.
↵	Entrar	Confirma la selección y envía el valor del item al controlador. Requerido si se configuró Escribir al entrar, como un atributo de la lista de control.

Para crear teclas de lista:

1. Hacer clic sobre la herramienta de Teclas de lista en la caja de Herramientas.

   O escoger Teclas de lista del submenú de Objetos ▸Teclas de lista.

2. Posicionar el cursor (+) y hacer clic sobre el botón izquierdo del mouse.

3. Hacer clic sobre el botón derecho del mouse para salir del modo de Teclas de lista.

   O hacer clic sobre la herramienta de selección en la caja de herramientas.

Para acceder las propiedades de las teclas de lista:

1. Hacer doble clic sobre el objeto de tecla de lista.

2. Bajo Entrada, especificar como el operador activará la tecla de lista.

   - Para terminales de teclado, seleccionar una tecla de función de la lista.
   - Para terminales de pantalla táctil, las células táctiles son activadas automáticamente.

3. Al terminar, hacer clic sobre Aceptar.

Crear controles de entrada numérica

Objetivos del capítulo

Este capítulo describe cómo crear objetos que activan la memoria auxiliar para la entrada de datos numéricos, incluyendo los botones de Activar teclado y Punto cursor. Este capítulo contiene las siguientes secciones:

Sección	Página
Sugerencias útiles	10–1
Controles de entrada numérica	10–2
Botón para activar teclado	10–2
Punto de cursor de entrada numérica	10–2
Memoria auxiliar	10–2
Ejemplos de entrada numérica	10–3
Escalar datos de entrada	10–4
Crear objetos de entrada numérica	10–7
Establecer atributos para objetos de entrada numérica	10–7
Controles de entrada ASCII	10–12
Botón para activar teclado	10–12
Punto cursor	10–12
Memoria auxiliar para terminales de teclado o teclado/táctil	10–13
Memoria auxiliar ASCII –Terminales táctiles 550	10–14
Memoria auxiliar ASCII –Terminales táctiles 900/1000/1400	10–15
Memoria auxiliar ASCII para otros lenguajes	10–16
Crear un objeto de entrada ASCII	10–16
Establecer propiedades para un objeto de entrada ASCII	10–17

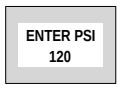
Sugerencias útilies

Al crear la entrada de objetos numéricos, considerar :

- Se puede añadir texto interior y/o un gráfico interior u otras opciones de formato, a los botones de Activar teclado y objetos de Punto cursor. Para detalles sobre formato, ver el Capítulo 17.
- Una pantalla de aplicación puede tener más de un objeto de Punto cursor. Para activar un Punto cursor, el operador pulsa una tecla de función o la célula táctil. Otra manera de activar un Punto cursor es pulsando, en el terminal, las teclas de flecha izquierda/derecha hasta que el Punto cursor sea seleccionado.
- Cuando el botón de activar el teclado es pulsado el Punto cursor se activa, la memoria auxiliar se abre en el centro de la pantalla del terminal.

Botón de activar el teclado

Un botón de Activar teclado es un pulsador momentáneo que puede mostrar un valor en una dirección del controlador. El valor inicial en el momento de energización es establecido desde el Editor de Etiquetas. Cuando se pulsa, este botón abre la memoria auxiliar y activa el teclado del terminal para la entrada de datos.



Usted puede crear botones de activar el teclado con texto interior y/o gráfico interior y con otras opciones de formato. Ver el Capítulo 17.

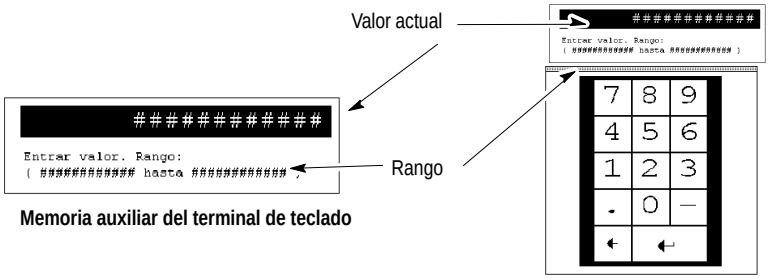
Punto cursor de entrada numérica

Un Punto cursor es una caja de datos que puede mostrar un valor en una dirección del controlador. El valor inicial en el momento de energización es establecido desde el Editor de Etiquetas. Cuando el Punto cursor se selecciona y la tecla de entrada ⏎ o una tecla numérica se pulsa, la memoria auxiliar se abre y el teclado del terminal se activa para la entrada de datos.

Cada Punto cursor se puede asignar a una tecla de función o a una célula táctil para así activar el objeto a entrada de operador. Esto significa que múltiples objetos de punto cursor pueden aparecer en la pantalla. Otra manera en que un operador puede activar un punto cursor es usando, en el terminal, las teclas de flecha izquierda ◄ o derecha ►.

Memoria auxiliar

La memoria auxiliar se abre en el centro de la pantalla del terminal cuando el operador pulsa el botón de activar el teclado o activa un punto cursor.



Memoria auxiliar del terminal de teclado

PanelView 900,memoria auxiliar de terminal de Pantalla táctil

La parte superior de la memoria auxiliar muestra los valores actuales. Debajo de este valor se muestran los rangos de valores que el operador puede entrar. El rango es establecido por los límites de entrada de datos, establecida en el Editor de Etiquetas.

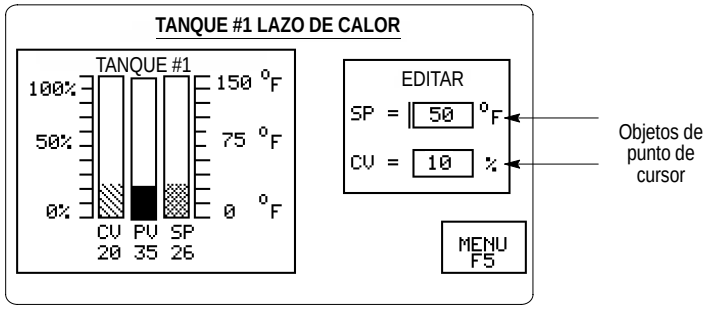
El operador entra un valor y pulsa la tecla de entrada .

Ejemplos de entrada numérica

Los siguientes ejemplos muestran como los objetos de entrada numérica se usan para ajustar la temperatura y el flujo entrante en un tanque.

Ejemplo de Punto cursor

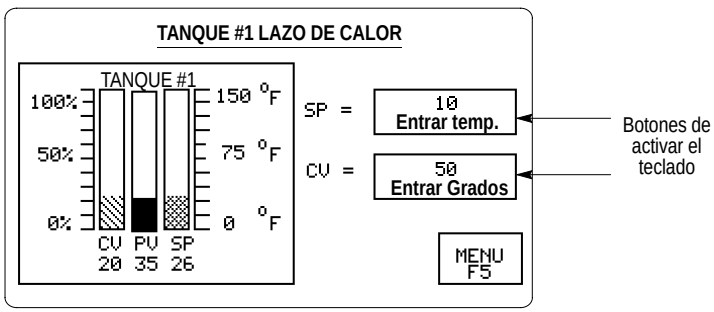
El operador selecciona uno de los objetos de Punto cursor en el cuadro de EDITAR usando una tecla de función, célula táctil o las teclas de izquierda/derecha en el terminal, y entonces pulsa .



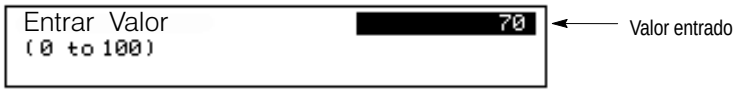
La memoria auxiliar se abre en el centro de la pantalla, esto le permite al operador entrar un valor nuevo usando el teclado del terminal.

Ejemplo de Activar teclado

El operador selecciona el botón de activar Entre Temp o Entre Grad usando una tecla de función o la célula táctil.



La memoria auxiliar se abre en el centro de la pantalla, esto le permite al operador entrar un valor nuevo usando el teclado del terminal.



Escalar datos de entrada

Los datos entrados por un operador pueden ser escalados usando unidades de ingeniería, tales como galones o libras por pulgada cuadrada, a valores de control de máquina. Los siguientes valores son escalados usando la formula:

$$y = mx + b$$

y = valor escalado (entrado por el operador)
m = escala (multiplicador)
x = valor controlado
b = offset

Para calcular el valor (x) almacenado en la dirección del controlador, la formula es:

$$x = \frac{y - b}{m} = \frac{(\text{Valor Entrado} - \text{Offset})}{\text{Escala}}$$

Los valores de escala y de offset se entran en el Editor de Etiquetas. Los valores escalados afectan el valor de controlador de la siguiente manera:

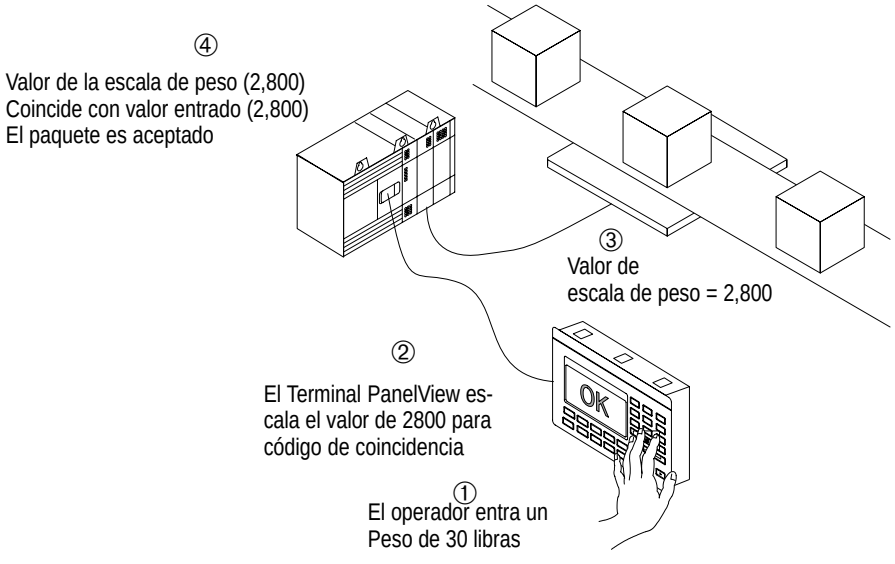
- Valor de escala (m) >1 genera un valor x , menor que y-b.
- Valor de escala (m) <1 genera un valor x , mayor que y-b.

Ejemplo: Escalar variable de entrada numérica

El operador entra un peso (y) de 30 (libras). El valor del offset (b) es 2. El valor de la escala (m) es .01.

$$x = \frac{y - b}{m} = \frac{30 - 2}{.01} = 2800$$

El terminal proporciona un valor de controlador de 2800 para la escala de peso de un transductor:



El valor mostrado en un objeto de entrada numérica puede, o no, ser escalado. El valor mostrado se puede asignar a un nombre de etiqueta independiente del valor escrito a la dirección del controlador (Etiqueta de escritura).

Límite de datos para un valor escalado

Si un valor escalado excede el rango para el tipo de datos seleccionado, el terminal mostrará la advertencia ‘Valor fuera de rango’. Al usar escala, recomendamos que limite el número de valores máximo y mínimo que un operador puede entrar. Estos valores son establecidos en el formulario de Editor de Etiqueta. (ver página 19–5).

Calcular el rango para valores escalados antes de entrar los valores en el Editor de Etiqueta. Usar las siguientes fórmulas para determinar los valores máximos y mínimos escalados:

Valor de entrada Máximo =	(Valor máximo para tipo de datos x Escala) + Offset
Valor de entrada Mínimo =	(Valor mínimo para tipo de datos x Escala) + Offset

Por ejemplo:

- Escala = 1,8 y Offset = 32 (conversión de Fahrenheit a Celsius)
- Tipo de datos es número sin signo (-32.768 a +32.767)

Los valores mínimos / máximos que un operador puede entrar sin troncar:

Valor de entrada máxima =	32.767 x 1,8 + 32 = 59012
Valor de entrada mínima =	-32.768 x 1,8 + 32 = -58950

Valor inicial de un valor escalado

El valor inicial especificado en el Editor de Etiquetas es escrito al controlador al energizar o restaurar. Este valor inicial no es escalado, por lo tanto debe ser entrado en unidades usadas por el controlador de lógica.

Por ejemplo, el terminal usa °C y el controlador usa °F. Para inicializar el terminal a un valor de 32°F, el valor inicial en el Editor de Etiqueta debe ser 32, no 0.

El terminal no escala el valor inicial antes de enviarlo al controlador, si la etiqueta especificada tiene lo siguiente:

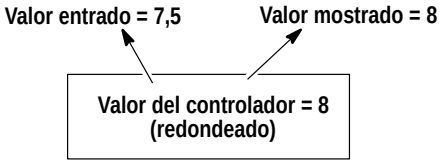
- valor inicial y
- escala y/u
- offset

El valor almacenado en el terminal puede ser diferente al valor enviado al controlador, debido al redondear durante pre–escala. Si esto ocurre un mensaje de advertencia se muestra durante la validación. Si el valor inicial escalado excede el límite del rango (por errores al redondear), un mensaje de error aparece.

Precisión y redondear

Excepto por los valores de coma flotante, el controlador de lógica almacena los valores como números enteros, redondeando los dígitos a la derecha del punto decimal. Sin embargo, el terminal puede escalar valores decimales desde valores enteros o, a valores enteros.

En este diagrama, el valor de 7,5 entrado es redondeado a 8. Cuando el valor se muestra, o se usa en una fórmula matemática, el resultado puede ser incorrecto.



Si se necesita precisión decimal, seleccionar valores apropiados para la escala y el offset.

Ejemplo

Usar escala para convertir un valor decimal de grados Fahrenheit a grados Celsius. La precisión es determinada por el valor que el operador entra y por la posición decimal de la escala.

Ecuaciones para el ejemplo de Escalado

$$\text{Valor del Controlador} = \frac{\text{Valor Entrado} - \text{Offset}}{\text{Escala}}$$

PanelView

Valor Mostrado = Valor del Controlador x Escala + Offset

Decimal Fijo

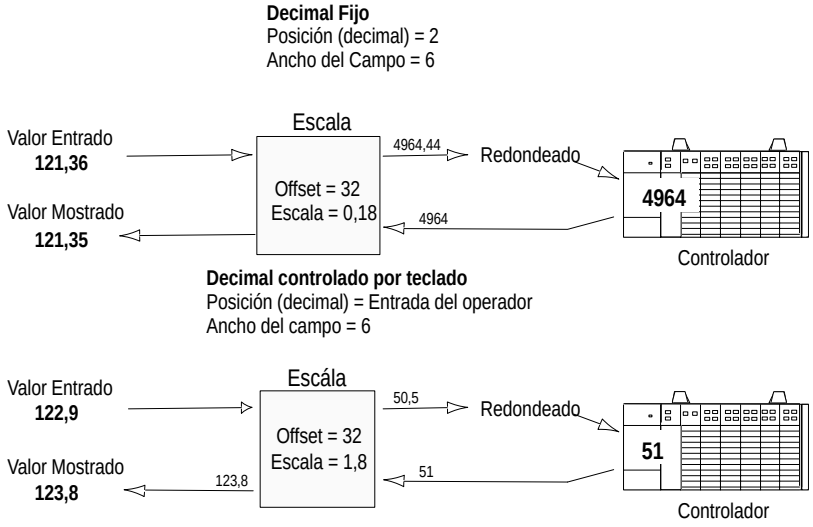
$$\text{Valor Almacenado} = \frac{121{,}36 - 32}{0{,}018} = 4964{,}44 = 4964$$

Valor Mostrado = (4964 x 0,018) + 32 = 121,35

Decimal Controlado por el teclado

$$\text{Valor Almacenado} = \frac{122{,}9 - 32}{1{,}8} = 50{,}5 = 51$$

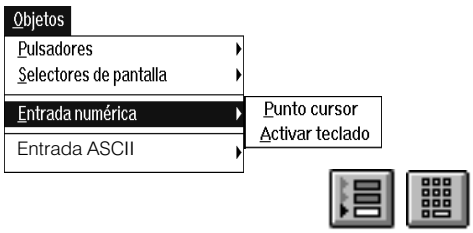
Valor Mostrado = (51 x 1,8) + 32 = 123,8



La coma decimal está posicionada para proporcionar una visualización apropiada del valor escalado

El terminal almacena el valor preciso y el controlador almacena el valor redondeado (si se escriben a un archivo de número entero).

Crear objetos de entrada numérica



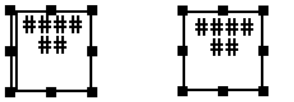
Esta sección muestra como crear un punto de cursor o un botón de activar el teclado. En terminales de pantalla táctil, ambos objetos son alineados con la cuadrícula táctil, aún si ésta no es visible.

Para crear un botón Punto Cursor o Activar el Teclado:

1. Hacer clic sobre la herramienta apropiada en la caja de herramientas.

   O escoger Punto cursor o Activar teclado del submenú de Objetos ▸Entrada numérica.

2. Posicionar el cursor (+) y hacer clic sobre el botón izquierdo del mouse para colocar el tamaño predeterminado del objeto. O arrastrar el cursor para darle tamaño al objeto.



Punto cursor Activar teclado

3. Para colocar otro objeto del mismo tipo, mover el cursor a una ubicación y hacer clic otra vez.
4. Hacer clic sobre el botón derecho del mouse, para salir del modo de Entrada numérica.

   O hacer clic sobre la herramienta de seleccionar en la caja de herramientas.

Establecer atributos para objetos de entrada numérica

Esta sección muestra como establecer los atributos para el botón de Activar Teclado o Punto Cursor.

Para establecer los atributos de Punto cursor o Activar teclado:

1. Hacer doble clic sobre el objeto de entrada numérica.

Abre el diálogo de etiquetas

2. Establecer los parámetros operativos para objetos de entrada numérico, en el marcador de Propiedades (como se define en las próximas páginas).
3. Al terminar, hacer clic sobre Aceptar.

Establecer atributos para objetos de entradas numéricas

Las siguientes descripciones definen las propiedades de los objetos de entrada numérica.

Tipo

Cambia el tipo del objeto de entrada numérica.

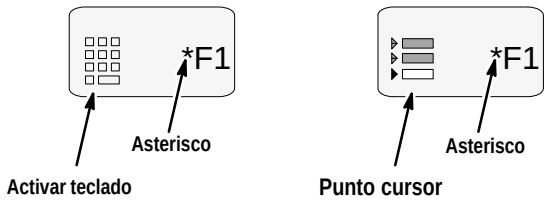
Entrada

Especifica si el operador pulsa una tecla de función y/o una célula táctil para activar el objeto de entrada numérica.

- Para terminales de teclado, seleccionar de la lista la tecla de función.
- Para terminales de pantalla táctil, la célula táctil es activada automáticamente .

Los terminales de Teclado & Táctil PanelView 550/600 soportan entrada de teclas de función y de célula táctil.

La tecla de función seleccionada muestra un gráfico del objeto de entrada numérica y un asterisco al lado del número de tecla.



Etiqueta de escritura

Especifica el nombre de la dirección de etiqueta donde el terminal escribe el valor entrado. Si la etiqueta no existe, entrar un nombre de etiqueta. Editar la definición de etiqueta (inclusive los límites de entrada de datos, los valores de escala, el valor inicial) usando el botón de Editar Etiqueta o el Editor de Etiqueta.

Los tipos de datos válidos para la etiqueta de escritura son números (enteros) sin signo/con signo, 4BCD, o coma flotante.

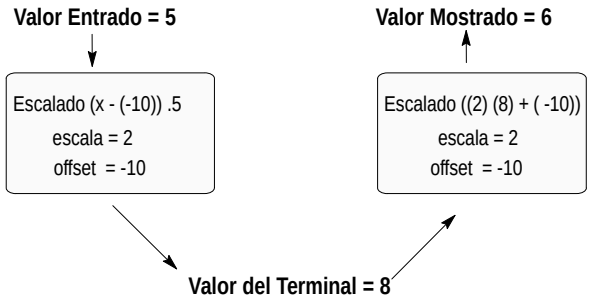
Visualizador

El área del visualizador define atributos de los datos que se muestran en el objeto de entrada numérica.

Etiqueta de visualizador especifíca el nombre de la dirección de etiqueta de la cual lee los datos del visualizador. Generalmente, la etiqueta de escritura y la etiqueta de visualizador son la misma. Los protocolos uni–direccionales, tal como el DeviceNet, requieren direcciones diferentes para la etiqueta de Visualizador y la etiqueta de Escritura. La etiqueta de escritura es una entrada y la etiqueta de Visualizador es una salida.

Los datos mostrados en un objeto de entrada numérica pueden, o no, ser escalados.

- Para mostrar el valor entrado a pesar del valor almacenado en el controlador, no entrar una Etiqueta de visualizador (deje la caja en blanco).
- Para mostrar un valor no escalado (no el valor entrado), usar nombres de etiquetas diferentes para visualización y escritura. Ambas etiquetas deben tener la misma dirección de etiqueta pero la Etiqueta de visualizador no debe tener escala.
- Para mostrar un valor entrado basado en el valor almacenado en el controlador, use el mismo nombre de etiqueta para el visualizador y etiqueta de escritura. Debido a la operación de redondear, puede que el valor mostrado no sea idéntico al valor entrado.

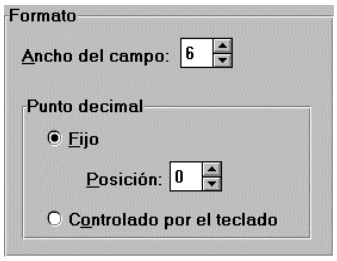


Excepto por los valores de coma flotante, el controlador solamente almacena valores de número entero, el resultado escalado de 7,5 se redondea a 8. La misma escala usada para la entrada de datos es usada para convertir el valor redondeado para el visualizador.

Llenar con Ceros especifica si los ceros son entrados automáticamente en las posiciones de entrada no usadas que se encuentran a la derecha o izquierda del punto (o coma) decimal. Por ejemplo, si el valor 32100 es entrado (la posición fija del punto de decimal = 2):

Llenar con ceros	No llenar con ceros
000321.00	___321.00

Establecer atributos para objetos de entrada numérica



Formato

Ancho del campo especifica el número máximo de dígitos que se pueden entrar. El valor predeterminado es 6.

Si el valor entrado es decimal, puede ser escalado o redondeado a un número entero o ambos, antes de ser enviado al controlador. Ver página 10–4.

Punto decimal especifica si el decimal para el visualizador y las entrada de valores, es fijo (formateado) o controlado por el teclado (flotante).

- Seleccionar **Fijo** para fijar el punto decimal en el visualizador de datos y la memoria auxiliar. Según el operador entra los valores en la memoria auxiliar, los números son movidos a la izquierda del punto decimal.

  La caja de Posición especifíca la posición del punto decimal para valores decimales fijos. Usted puede posicionar el decimal de 0 a 10 espacios a la izquierda del carácter más a la derecha.

Selec–cionar	Para esta posición	Selec–cionar	Para esta posición
0	97	6	97.276767
1	97.2	7	97.2767676
2	97.27	8	97.27676767
3	97.276	9	97.276767676
4	97.2767	10	9.7276767676
5	97.27676		

  Nota: Si Posición $\neq 0$, entonces el Ancho de campo debe tener posición decimal 2 > para números positivos. Una posición es usada para el dígito a la izquierda del decimal y una para el punto decimal. Si la posición decimal es 2 y el ancho del campo es 6, un valor de 225 se muestra como 225.00, no 2.25.

  Para números negativos el Ancho del campo debe tener una posición decimal 3 >. Por ejemplo, para mostrar el número –0.1234, establecer el Ancho del campo a 7 y la posición decimal a 4.

- Seleccionar **Controlado por el teclado** permite al operador entrar el punto decimal usando el terminal de teclado. Los datos son mostrados como coma flotante.

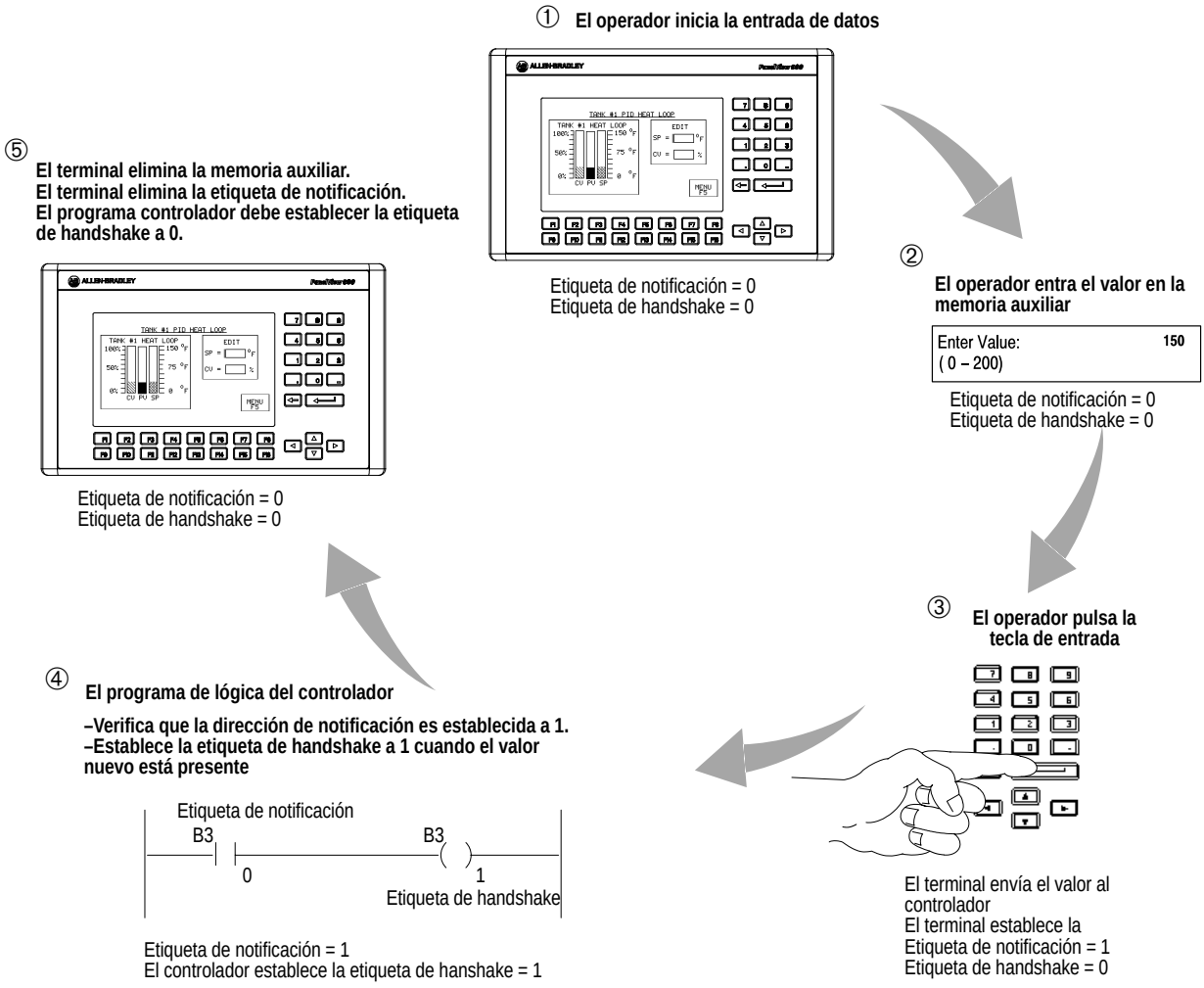
El terminal almacena el valor de precisión entero y el controlador almacena el valor redondeado (si escribe a un archivo de número entero).

Etiqueta de Notificación y Etiqueta de handshake

Las etiquetas de notificación y de handshake son opciones para asegurar que los datos son escritos a la dirección de etiqueta de escritura antes de cerrar la memoria auxiliar.

La dirección de la etiqueta de notificación es establecida a 1 cuando el operador pulsa la tecla de entrada. La memoria auxiliar permanece abierta hasta que el programa controlador verifica notificación de que el valor fue escrito a la dirección de etiqueta y entonces establece la Etiqueta de handshake a 1.

El terminal automáticamente borra el bit de notificación cuando el bit de handshake es establecido por el controlador. La lógica de escalera del controlador debe borrar el bit de handshake antes de que ocurra un timeout. El timeout de handshake predeterminado es de 4 segundos (el rango válido es de 1 a 60 segundos). Ver la página 20–21 para ajustar el timeout de handshake.


① El operador inicia la entrada de datos
Etiqueta de notificación = 0
Etiqueta de handshake = 0
② El operador entra el valor en la memoria auxiliar
Enter Value: 150
(0 – 200)
Etiqueta de notificación = 0
Etiqueta de handshake = 0
③ El operador pulsa la tecla de entrada
El terminal envía el valor al controlador
El terminal establece la Etiqueta de notificación = 1
Etiqueta de handshake = 0
④ El programa de lógica del controlador
–Verifica que la dirección de notificación es establecida a 1.
–Establece la etiqueta de handshake a 1 cuando el valor nuevo está presente
Etiqueta de notificación
B3
0
B3
1
Etiqueta de handshake
Etiqueta de notificación = 1
El controlador establece la etiqueta de hanshake = 1
⑤ El terminal elimina la memoria auxiliar.
El terminal elimina la etiqueta de notificación.
El programa controlador debe establecer la etiqueta de handshake a 0.
Etiqueta de notificación = 0
Etiqueta de handshake = 0

Seleccionar etiquetas de las cajas de listas apropiadas. Si las etiquetas no existen, entrar los nombres de etiqueta. Editar definiciones de etiquetas usando el botón de Editar Etiqueta o el Editor de Etiqueta.

Controles de entrada ASCII

El objeto de entrada ASCII permite que el operador envíe una cadena alfanumérica (hasta 128 caracteres) al controlador.

Los objetos de entrada ASCII, así como los de entrada numérica, pueden aparecer en una pantalla de aplicación como un botón de activar teclado o como punto cursor.

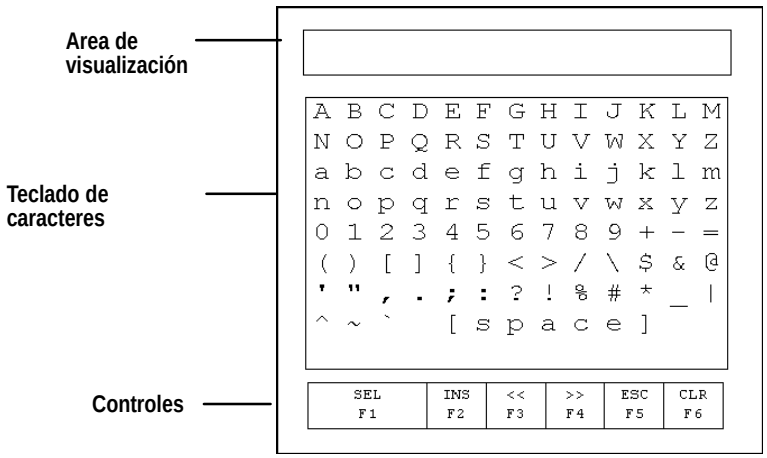
Botón de activar teclado

El botón de activar teclado es un pulsador momentario que muestra una cadena de caracteres ASCII en la dirección de controlador. El valor inicial del botón es enviado al controlador cuando la aplicación se ejecuta por primera vez y también se puede mostrar en el botón. Al pulsar, este botón abre la memoria auxiliar ASCII permitiendo que el operador entre y envíe una cadena de caracteres nueva al controlador.

Punto cursor

El punto cursor es una caja de datos que muestra una cadena de caracteres ASCII en la dirección del controlador. El valor inicial del objeto es enviado al controlador cuando la aplicación ejecuta por primera vez. El valor inicial también se puede mostrar en la caja. Cuando el punto cursor se selecciona y la tecla de Entrada se pulsa, la memoria auxiliar ASCII abre, permitiendo que el operador entre y envíe una cadena de caracteres nueva al controlador.

Memoria auxiliar para terminales de teclado o teclado/táctil


Area de visualización
Teclado de caracteres
Controles
A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m
n o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 + - =
( ) [ ] { } < > / \ $ & @
' " , . ; : ? ! % # * _ |
^ ~ ` [s p a c e]
SEL F1
INS F2
<< F3
>> F4
ESC F5
CLR F6

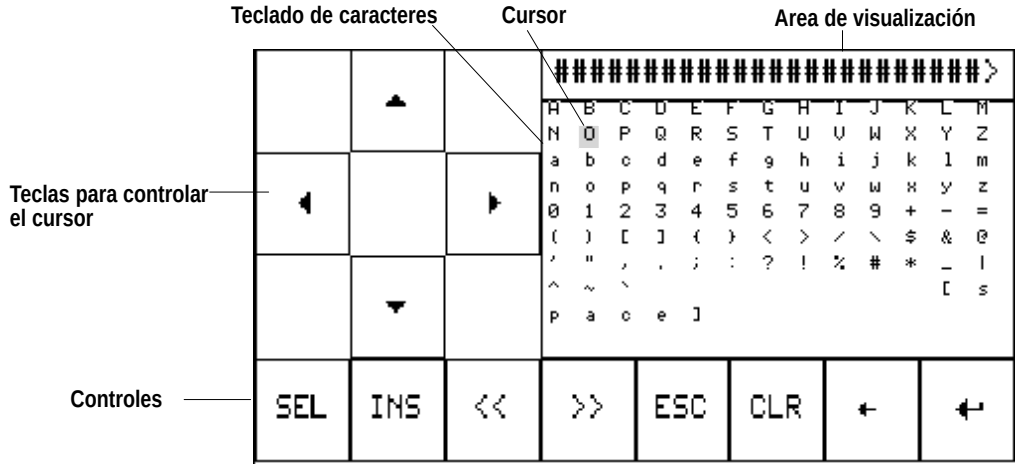
El operador selecciona caracteres del Teclado de caracteres, moviendo el cursor (con las flechas en el teclado) sobre un caracter en la pantalla y pulsando la tecla de función SEL-F1. El caracter aparece en el Area de visualización. Esta área se mueve para que el operador pueda entrar una cadena de caracteres más larga de lo que cabe en el área de visualización. Todos los caracteres son enviados al controlador, aún si no son visibles.

Después de entrar todos los caracteres, el operador envía la cadena al controlador al pulsar ENTRE ↵ en el teclado. El caracter que queda más a la izquierda se pone en la primera palabra del byte alto (de la dirección de etiqueta de escritura), el siguiente caracter va al byte bajo, y así.

Nota: La entrada ASCII de DeviceNet permite que se intercambien bytes.

Controles	Ubicación	Función
◄ ► ▼ ▲	Teclado de terminal	Mueve el cursor para arriba, abajo, a la izquierda o a la derecha en el Teclado de caracteres.
←	Teclado de terminal	Borra el caracter a la izquierda del cursor en el área de visualización. Si el cursor está en la posición más a la izquierda, entonces la memoria auxiliar se cierra cuando pulsa ←.
↵	Teclado de terminal	Envia la cadena de caracteres a la dirección de etiqueta de escritura asignada en el controlador. Al abrir la memoria auxiliar ASCII, la cadana de caracter queda marcada. Si el operador selecciona un caracter inmediatamente, el terminal borra el área de visualización y muestra el caracter seleccionado. Si el operador pulsa una tecla de control, el terminal continúa y muestra la cadena existente, permitiendo que el operador la edite.
SEL F1	Teclas de función	Escoje el caracter seleccionado y lo pone en la posición de cursor del área de visualización.
INS F2	Teclas de función	Conmuta entre el modo de Insertar y Tachar. El modo de tachar aparece en video inverso. En el modo de Insertar, el caracter es seleccionado e insertado antes del cursor en el área de visualización. Una vez se entra el número máximo de caracteres en el área de visualización, los caracteres nuevos se ignoran. En el modo de Tachar, el caracter seleccionado substituye el caracter en el cursor del área de visualización.
<< F3	Teclas de función	Mueve el cursor un espacio hacia la izquierda en el área de visualización.
>> F4	Teclas de función	Mueve el cursor un espacio hacia la derecha en el área de visualización.
ESC F5	Teclas de función	Cierra la memoria auxiliar sin hacer cambios.
CLR F6	Teclas de función	Borra la cadena en el área de visualización.

Memoria auxiliar ASCII – Terminales táctiles 550



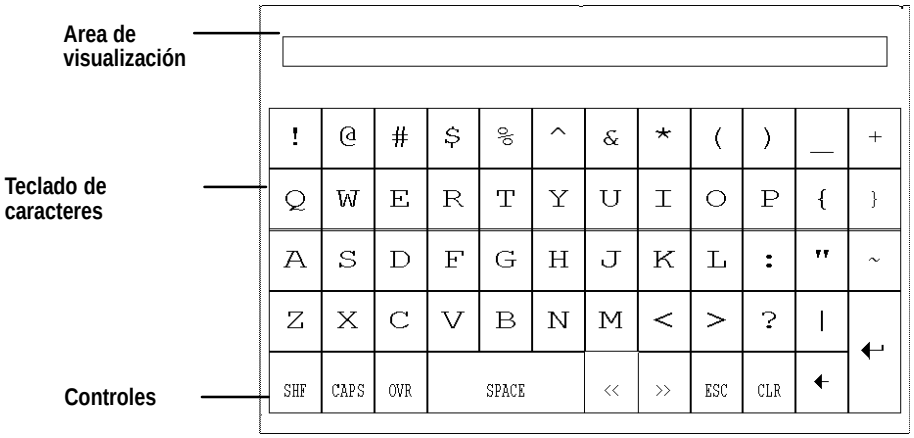
Para seleccionar caracteres del Teclado de caracteres, el operador pulsa las teclas que controlan el cursor para mover el cursor sobre los caracteres, y entonces selecciona la tecla SEL. El caracter se entra en el Area de visualización. Esta área se desplaza para que el operador pueda entrar una cadena de caracteres más larga que el área de visualización. Anque no se vean, todos los caracteres son enviados al controlador.

Después de entrar todos los caracteres, el operador envía la cadena al controlador al pulsar ENTRE ↵ en el teclado. El caracter que queda más a la izquierda se pone en la primera palabra del byte alto (de la dirección de etiqueta de escritura), el siguiente caracter va al byte bajo, y así.

Nota: La entrada ASCII de DeviceNet permite que se intercambien bytes.

Controles	Ubicación	Función
◄ ► ▼ ▲	Teclado de terminal	Mueve el cursor para arriba, abajo, a la izquierda o a la derecha en el Teclado de caracteres.
SEL	Teclas de función	Escoje el caracter seleccionado y lo pone en la posición de cursor del área de visualización.
INS	Teclas de función	Conmuta entre el modo de Insertar y Tachar. El modo de tachar aparece en video inverso. En el modo de Insertar, el caracter es seleccionado e insertado antes del cursor en el área de visualización. Una vez se entra el número máximo de caracteres en el área de visualización, los caracteres nuevos se ignoran. En el modo de Tachar, el caracter seleccionado substituye el caracter en el cursor del área de visualización.
<<	Teclas de función	Mueve el cursor un espacio hacia la izquierda en el área de visualización.
>>	Teclas de función	Mueve el cursor un espacio hacia la derecha en el área de visualización.
ESC	Teclas de función	Cierra la memoria auxiliar sin hacer cambios.
CLR	Teclas de función	Borra la cadena en el área de visualización.
←	Teclado de terminal	Borra el caracter a la izquierda del cursor en el área de visualización. Si el cursor está en la posición más a la izquierda, entonces la memoria auxiliar se cierra cuando pulsa ←.
↵	Teclado de terminal	Envia la cadena de caracteres a la dirección de etiqueta de escritura asignada en el controlador. Al abrir la memoria auxiliar ASCII, la cadana de caracter queda marcada. Si el operador selecciona un caracter inmediatamente, el terminal borra el área de visualización y muestra el caracter seleccionado. Si el operador pulsa una tecla de control, el terminal continúa y muestra la cadena existente, permitiendo que el operador la edite.

Memoria auxiliar ASCII – Terminales táctiles 900/1000/1400



El operador selecciona caracteres del Teclado de caracteres, tocando la pantalla. El caracter se entra en el Area de visualización. Esta área se mueve para que el operador pueda entrar una cadena de caracteres más larga de lo que cabe en el área de visualización. Todos los caracteres son enviados al controlador, aún si no son visibles.

Después de entrar todos los caracteres, el operador envía la cadena al controlador al pulsar ENTRE ↵ en el teclado. El caracter que queda más a la izquierda se pone en la primera palabra del byte alto (de la dirección de etiqueta de escritura), el siguiente caracter va al byte bajo, y así.

Nota: La entrada ASCII DeviceNet permite intercambios de bytes.

Controles	Función
SHF (Mayús)	Está predeterminado que esta función está desactivada y las teclas aparecen en minúscula. Cuando pulsa MAYUS (SHF), el botón aparece en video inverso. Todas las teclas de caracteres, inclusive número y símbolos, aparecen en el estado mayúsculo. Por ejemplo, a aparece como A; 2 aparece como @.
CAPS	Está predeterminado que esta función está desactivada y las teclas aparecen en minúscula. Cuando pulsa CAPS, el botón aparece en video inverso. Todas las letras aparecen y entran en mayúsculas pero los números y los símbolos no están en mayúscula. El estado es mantenido a travez de los ciclos de energía.
INS	Conmuta entre el modo de Insertar y Tachar. El modo de tachar aparece en video inverso. En el modo de Insertar, el caracter es seleccionado e insertado antes del cursor en el área de visualización. Una vez se entra el número máximo de caracteres en el área de visualización, los caracteres nuevos se ignoran. En el modo de Tachar, el caracter seleccionado substituye el caracter en el cursor del área de visualización.
<<	Mueve el cursor un espacio hacia la izquierda en el área de visualización.
>>	Mueve el cursor un espacio hacia la derecha en el área de visualización.
ESC	Cierra la memoria auxiliar sin hacer cambios.
CLR	Borra la cadena en el área de visualización.
←	Borra el caracter a la izquierda del cursor en el área de visualización
↵	Envia la cadena de caracteres a la dirección de etiqueta de escritura asignada en el dispositivo remoto. Al abrir la memoria auxiliar ASCII, (usando ↵) la cadana de caracter queda marcada. Si el operador selecciona un caracter inmediatamente, el terminal borra el área de visualización y muestra el caracter seleccionado. Si el operador pulsa una tecla de control, el terminal continúa y muestra la cadena existente, permitiendo que el operador la edite.

Memoria auxiliar ASCII para otros lenguajes

La memoria auxiliar ASCII está disponible con Teclados de caracteres en:

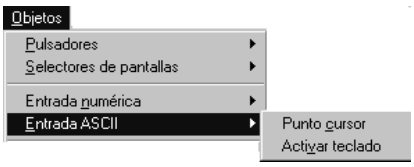
- Francés
- Alemán
- Italiano
- Español

Si el terminal PanelView se configura para operación en uno de estos lenguajes, la memoria auxiliar ASCII mostrará el Teclado de caracter apropiado para el lenguaje.

El control SHF (Mayús) conmuta entre Mayús/Mayús2. En el modo de Mayús, el Teclado de caracter muestra los caracteres en estado mayúsculo (por ejemplo a; A y 3;#). En el modo de Mayús2, el Teclado de caracter muestra caracteres adicionales disponibles para el lenguaje deseado.

Los valores de los caracteres extendidos ASCII coinciden con los del Apéndice H.

Crear un objeto de Entrada ASCII



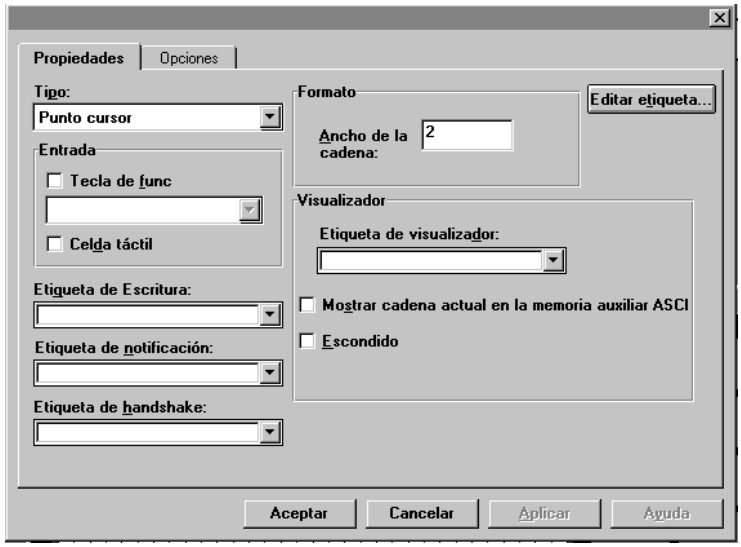
1. Escoger el Punto cursor o Activar teclado desde el menú de Objetos ▸Entrada ASCII.
2. Hacer clic sobre el botón izquierdo de mouse para poner o dar tamaño al objeto, o arrastrar el cursor en forma de cruz y dar tamaño al objeto.

3. Para poner otro objeto del mismo tipo, mueva el puntero a una ubicación nueva y haga clic otra vez.
4. Hacer clic sobre el botón derecho del mouse para salir del modo de entrada ASCII.

   O hacer clic sobre la herramienta de selección, en la caja de herramientas.

Establecer propiedades para un objeto de entrada ASCII

1. Hacer doble clic sobre el objeto para acceder a los parámetros del diálogo.



2. Bajo el marcador de Propiedades, establecer el parámetro de operación del objeto de entrada ASCII (como se define abajo).

3. Cuando el diálogo está cerrado, el objeto aparece con caracteres # que corresponden con el ancho de la cadena.

Si selecciona Formato ▸Texto interior mientras el objeto está seleccionado, la caja de texto interior contiene una variable ASCII /* Z:10 */, donde 10 es el año especificado para el objeto.

Como en otros objetos, usted puede añadir texto interior alrededor de la variable o cambiar la apariencia del objeto usando las opciones de formato. Para más detalles refiérase al Capítulo 17.

Tipo

Cambia el objeto de entrada ASCII a Activar teclado o Punto cursor.

Entrada

Especifica si el operador pulsa una tecla de función o una célula táctil para activar un objeto de entrada ASCII.

- Para terminales de teclado, seleccione una tecla de función de la lista.
- Para terminales táctiles, la célula táctil queda activada automáticamente.

El terminal Táctil & Teclado PanelView 550/600 soporta la tecla de función y la célula de entrada táctil.

La tecla de función seleccionada muestra un gráfico de objeto y un asterísco al lado del número de tecla.

Etiqueta de escritura
Especifíca el nombre de una dirección de etiqueta donde el terminal escribe la cadena ASCII. El tipo de datos de la etiqueta de escritura debe ser Matríz de caracteres. Puede escribir la etiqueta de datos a cualquier archivo de datos que soporta el tipo de datos Matríz de caracteres. El tamaño del arreglo debe ser del mismo tamaño que el campo de Ancho de cadena.

Editar la definición de etiqueta usando el botón de Editar etiqueta o el Editor de etiqueta.

Reservar direcciones de bloque de palabra para cada objeto de entrada ASCII.

Etiquetas de notificación y handshake
Etiquetas opcionales que aseguran de los datos se escriben a la etiqueta de escritura antes de que la memoria auxiliar cierre.

Cuando el operador pulsa la tecla de Entrar para enviar la cadena ASCII a la dirección de etiqueta de escritura, la etiqueta de notificación está establecida a 1.

La memoria auxiliar permanece abierta hasta que el controlador verifica el valor fue escrito a la etiqueta de escritura y la dirección de etiqueta de handshake se establece a 1. El terminal borra el bit de notificación cuando el bit handshake se establece por el controlador.

Ancho de cadena
El número máximo de caracteres que se puede entrar en la memoria auxiliar ASCII. **Debe entrar un número par.**

Para	Ancho Máximo de la cadena
DH+/DH-485/DF1	80
Remoto de E/S	128
DeviceNet	128

Si la cadena ASCII es menor que el ancho de cadena, el caracter NULO se anexa antes de que la cadena se envíe al controlador. El caracter NULO no afecta la visualización de la cadena.

Etiqueta de visualización
Especifica la fuente de datos mostrados en la memoria auxiliar ASCII. Si una etiqueta de visualización no es definida, la memoria auxiliar muestra el último valor entrado. El tipo de datos de una etiqueta de datos debe ser Matríz de caracteres. El tamaño de caracteres debe ser del mismo tamaño que Ancho de cadena.

Mostrar cadena actual en memoria auxiliar ASCII
Si se selecciona esta opción, la memoria auxiliar ASCII muestra la cadena de caracteres almacenada en la dirección de etiqueta de escritura. Si no se selecciona, la cadena no se muestra.

Caracteres de Mask
Una característica de seguridad que evita que se muestren caracteres entrados en la memoria auxiliar ASCII. El caracter de mask # substituye el caracter ASCII. Por ejemplo, los caracteres PASSWORD aparecen como ######## en la memoria auxiliar.

Crear selectores de pantalla

Objetivos del capítulo

Este capítulo muestra como crear selectores de pantalla que le permiten a un operador navegar entre pantallas en una aplicación. Usted puede crear pulsadores de pantalla o lista de pantallas. Las secciones en este capítulo son:

Sección	Página
Sugerencias útiles	11–1
Botón de Ir A Pantalla	11–2
Botón de Ir A Pantalla de configuración	11–2
Botón de Regresar a Pantalla	11–2
Selector de Lista de Pantallas	11–2
Crear botones de pantalla	11–3
Establecer atributos de botones de pantalla	11–4
Crear Selectores de lista de pantallas	11–5
Establecer atributos de un Selector de lista de pantallas	11–6
Configurar entradas en un Selector de lista de pantallas	11–7
Crear Teclas de Lista	11–9
Cambios de pantalla controlado por PLC/SLC	11–9

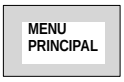
Sugerencias útiles

Al crear los selectores de pantalla, considerar:

- Una lista de pantallas puede tener un máximo de 255 entradas (número 0 a 254). Usar sólo el número de entradas requeridas por la aplicación.
- Cada entrada en la lista de pantallas es limitada a 1 línea de texto.
- En terminales de teclado, el operador mueve el cursor en la lista de pantallas usando las teclas de [▲] o [▼] . La pantalla se muestra cuando el operador pulsa la tecla de entrada [↵].
- Los terminales táctiles requieren teclas de lista en la pantalla, para que el operador mueva el cursor por la lista.
- Una pantalla de aplicación puede tener más de una lista de pantallas. Para activar una lista de pantallas, el operador pulsa una tecla de función o célula táctil. Otra manera de activar una lista es pulsando sobre el terminal, las teclas de flecha izquierda/derecha hasta que la lista sea seleccionada.
- Las lista de pantallas se pueden usar en la pantalla del menú principal. Cada pantalla de aplicación puede tener un botón de pantalla que regresa al menú principal.
- Usar botones de pantalla en vez de lista de pantallas, cuando el espacio de pantalla es limitado.
- Los botones de pantalla deben colocarse en la misma posición en cada pantalla. Esto le permite al operador navegar entre pantallas y localizarlas rápidamente.
- Puede crear botones de pantalla con texto y/o gráfico interior.
- Cambiar el tamaño del texto se aplica a toda lista.

Botón de Ir A Pantalla

Cuando se pulsa, el pulsador de Ir A Pantalla, muestra una pantalla específica.

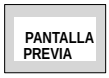


Botón de Ir A Pantalla Config

Cuando se pulsa, el pulsador de Ir A Pantalla de Config, se muestra el menú del modo de configuración en el terminal PanelView.

Botón de Regresar a pantalla

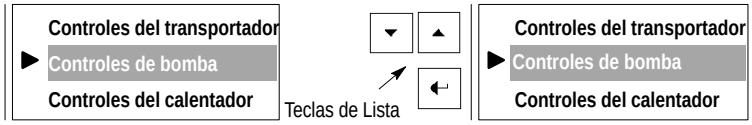
Cuando pulsa el pulsador de Regresar a pantalla, la pantalla previa se muestra. Este pulsador no proporciona un vínculo contínuo que regrese a la primera pantalla.



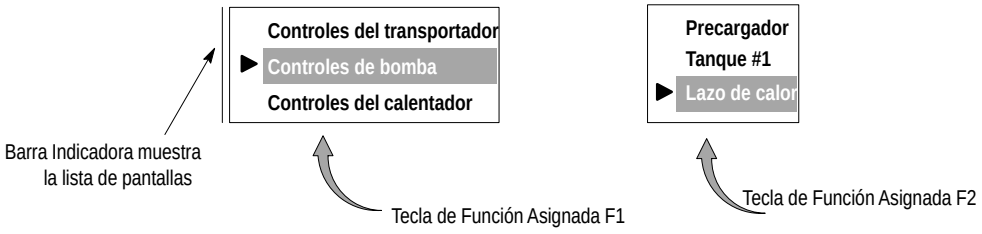
Selector de lista de Pantallas

El Selector de lista de pantallas contiene un menú o una lista de pantallas de la cual el operador puede hacer una selección. Un cursor indica la selección actual. El operador usa las teclas de flecha de arriba ▲ y abajo ▼ en el terminal para mover el cursor y la tecla de entrada ↵ para entrar la selección.

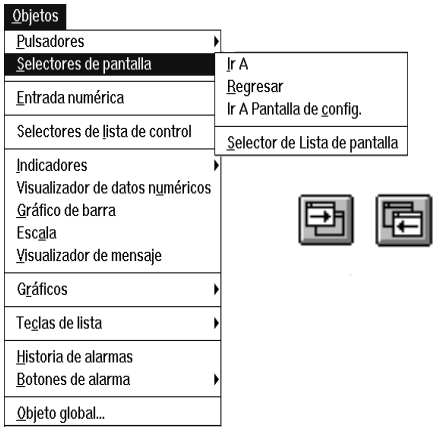
Los terminales táctiles de requieren teclas en la pantalla, permitiéndole al operador que mueva el cursor en la lista y seleccione una pantalla



Cada selector de la lista de pantallas es asignado a una tecla de función o una célula táctil para activar la lista para la entrada de operador. Esto permite que múltiples listas aparezcan en una pantalla. Otra manera de activar un selector de lista de pantallas es presionando, en el terminal, las teclas de flecha izquierda ◄ o derecha ►



Creando botones de pantalla



Esta sección muestra como crear un pulsador de Ir A, Ir A Pantalla de Config o Regresar. Todos aparecen igual cuando se posicionan en una pantalla. En terminales de pantalla táctil, los pulsadores de pantalla son alineados con la cuadrícula táctil, aún si ésta no es visible.

Para crear un pulsador de Ir A, de Ir A Pantalla de Config o de Regresar

1. Hacer clic sobre la herramienta apropiada en la caja de herramientas.

   O escoger Ir A, Ir A Pantalla de Config o Regresar, del submenú de Objetos ▶ Selectores de Pantalla.

2. Posicionar el cursor (+) y hacer clic sobre el botón izquierdo del mouse, para colocar el tamaño predeterminado del objeto. O arrastrar el cursor para darle tamaño al pulsador.

3. Para colocar otro pulsador de pantalla del mismo tipo, mover el cursor a una ubicación y hacer clic otra vez.

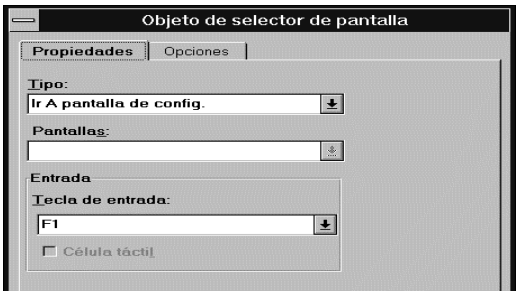
4. Hacer clic sobre el botón derecho del mouse, para salir del modo de pulsador de pantalla.

   O hacer clic sobre la herramienta de selección en la caja de herramientas.

Establecer atributos de botones de pantalla

Para establecer atributos de pulsador de pantalla:

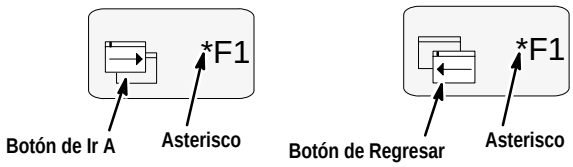
1. Hacer doble clic sobre el objeto del pulsador de pantalla.



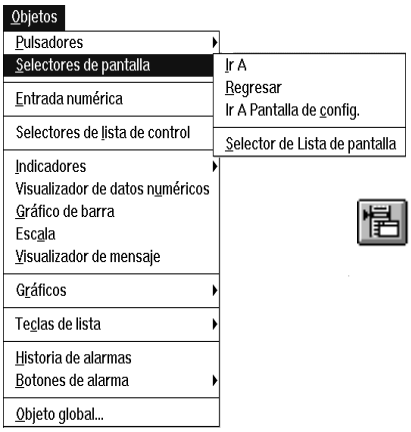
2. Desde la caja de lista de pantallas, seleccionar la pantalla que quiere mostrar cuando el botón de pantalla sea pulsado.
3. Bajo Entrada:
   - Para terminales de teclado, seleccionar una tecla de función de la lista.
   - Para terminales de pantalla táctil, las células táctiles se activan automáticamente.

   Los terminales PanelView 550/600 Táctil & Teclado soportan la entrada por tecla de función y célula táctil.
4. Al terminar, hacer clic sobre Aceptar.

La tecla de función seleccionada muestra un gráfico del botón y un asterisco al lado del número de tecla, para indicar que es usada.



Crear Selector de lista de pantallas



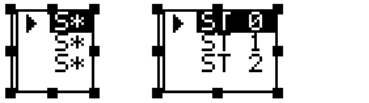
Esta sección muestra como crear y editar los atributos del selector de lista de pantallas. En terminales táctiles, la lista de pantallas alinea con la cuadrícula táctil, aún si ésta no es visible.

Para crear un Selector de lista de pantallas:

1. Hacer clic sobre la herramienta de Selector de lista de pantallas en la caja de herramientas.

   O escoger Selector de lista de pantallas del submenú Objetos ▸Selectores de pantalla

2. Posicionar el cursor (+) y hacer clic sobre el botón izquierdo del mouse para dar el tamaño predeterminado. O arrastrar el cursor para dar tamaño a la lista de pantallas



tamaño predeterminado **arrastrado horizontalmente**

3. Para ubicar otro Selector de pantalla, mover el cursor a una ubicación nueva y hacer clic otra vez.

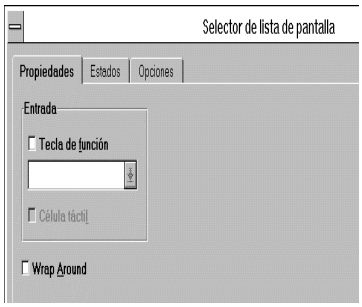
4. Hacer clic en el botón derecho del mouse para salir del modo de Selector de pantalla.

   O hacer clic en la herramienta de selección en la caja de herramientas.

Establecer atributos de un Selector de Pantalla

Para establecer las propiedades del Selector de pantalla:

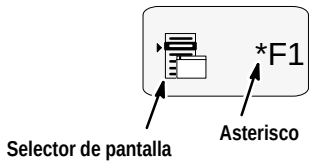
1. Hacer doble clic sobre el objetos selector de lista de pantallas.



2. Bajo Entrada, especificar si el operador pulsa la tecla de función o la célula táctil para activar la lista de pantallas.
   - Para terminales de teclado, seleccionar una tecla de función de la lista.
   - Para terminales de teclado, la célula táctil es activada.

   Los terminales PanelView 550/600 Táctil & Teclado soportan la entrada por tecla de función y célula táctil.

   Al salir, la tecla de función seleccionada muestra un gráfico del selector de lista de pantallas y un asterisco al lado del número de tecla.



3. Seleccionar la caja de verificación Wrap Around para activar o desactivar el wrap around para la selección del cursor. El valor predeterminado es Desactivado.

   Wrap around mueve la selección del cursor al principio o al final de la lista cuando las teclas de flecha abajo [▼] o arriba [▲] son pulsadas en la primera o la última pantalla de la lista.

Configurar entradas en un Selector de lista de pantalla

Usar el marcador de Estado para:

- seleccionar una pantalla que asociar con cada entrada
- editar texto para mostrar cada entrada
- opciones de editar texto (tamaño de texto, subrayar, parpadear, alinear y color de fondo)
- añadir o eliminar entradas de lista

Para configurar las entradas de Selector de lista de pantallas:

1. Hacer clic sobre el marcador de Estados en el diálogo de Selector de lista de pantallas.

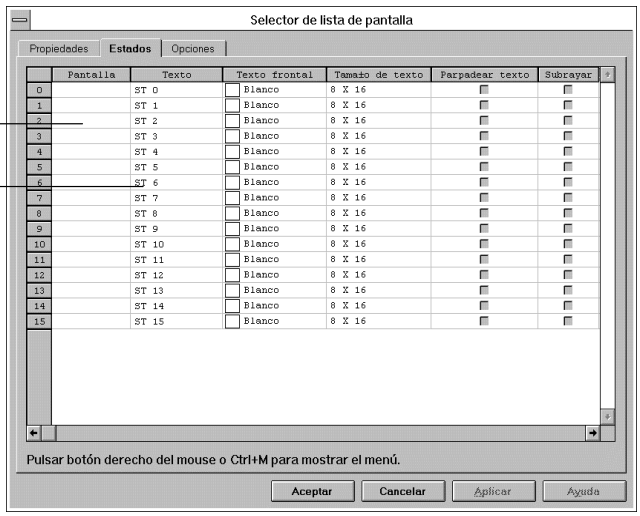
   Una hoja de cálculo se abre. Cada fila representa una entrada en la lista de pantallas. El valor inicialmente predeterminado es 16 entradas (fila 0 a fila 15)

2. Editar los campos necesarios.

3. Hacer clic sobre Aceptar para salir del díalogo.

El campo de Pantalla vincula una pantalla de aplicación a la entrada en la lista.

El campo de Texto define el texto que aparecerá para cada entrada en la lista.



Editar número de entradas de lista de pantallas

Un Selector de lista de pantallas soporta un máximo de 255 entradas (0 a 254 filas). Usar solamente el número requeridos.

Para añadir estados a un Selector de lista de pantallas:

1. Sujetar el botón derecho del mouse y escoger Añadir estado del menú emergente.

   Una fila nueva es añadida después de la última fila.

2. Repetir el paso 1 para cada estado que quiere añadir

Cada estado que añade es creado con los valores preseleccionados de la Fila 0 y su texto preseleccionado (ST 0, ST 1, ..., ST 254).

Para eliminar estados, seleccionar un número de fila y escoger Eliminar estado del menú emergente.

Para eliminar estados del Selector de la lista de pantallas:

1. Seleccionar el número de filas que quiere eliminar.
2. Sujetar el botón derecho del mouse y escoger Eliminar estado del menú emergente.
3. Repetir los pasos 1 y 2 para cada estado que quiere eliminar.

Seleccionar nombres de pantalla

El campo de Pantalla contiene la lista de pantallas en la aplicación. Seleccionar una pantalla que asociar con cada entrada en la lista de pantallas.

Editar entradas de texto

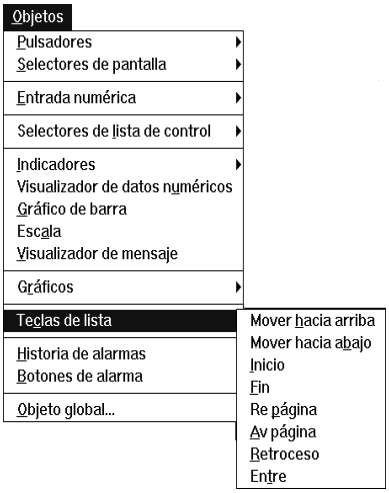
El campo de Texto especifica el texto que va a aparecer en la lista para la pantalla asignada. El número de fila indica la posición del texto en la lista.

El texto preseleccionado asignado a cada entrada de lista es: ST y el número de la fila. Hacer doble clic en la célula y editar el texto.

Otros campos de texto controlan como el texto es formateado para cada entrada:

- tamaño de texto (cambios el tamaño de texto se aplican a la lista entera
- subrayar
- parpadear texto
- alinear (izquierda, derecha, centro)
- color frontal

Crear Teclas de lista



Sólo los terminales de pantalla táctil requieren teclas de listas en la pantalla, permitiendole al operador mover el cursor en un selector de lista de pantallas, y seleccionar una pantalla. Las teclas de lista también están soportadas por los terminales de teclado.

Abajo se listan las Teclas de Lista disponibles, y sus funciones.

Tecla de lista	Tipo	Descripción
▲	Mover hacia arriba	Mueve el cursor a la pantalla previa en la lista. Requerido.
▼	Mover hacia abajo	Mueve el cursor a la próxima pantalla en la lista. Requerido.
⏫	Inicio	Mueve el cursor a la primera pantalla en la lista. Opcional.
⏬	Fin	Mueve el cursor a la última pantalla en la lista. Opcional.
⏫	Re página	Mueve el cursor una página hacia arriba, en una lista de desplazamiento. Opcional.
⏬	Av página	Mueve el cursor una página hacia abajo, en una lista de desplazamiento. Opcional.
←	Retroceso	Regresa el cursor a la pantalla actualmente iluminada. Opcional.
↵	Entrar	Confirma la selección y visualización de la pantalla seleccionada. Requerido.

Para crear teclas de lista:

1. Hacer clic sobre la herramienta de Teclas de lista en la caja de herramientas.

   O escoger Teclas de lista del submenú Objetos ▸Teclas de lista.
2. Posicionar el cursor y hacer clic sobre el botón izquierdo del mouse.
3. Hacer clic sobre el botón derecho para salir del modo de Teclas de lista.

   O hacer clic sobre la herramienta de selección en la caja de herramientas.

Para obtener los atributos de las teclas de lista:

1. Hacer doble clic sobre el objeto de tecla de lista.
2. Bajo Entrada, especificar como el operador activará la Tecla de lista
   - Para terminales de teclado, seleccionar tecla de función de lista.
   - Para terminales táctiles, la célula táctil es activada.
3. Al terminar, hacer clic sobre Aceptar.

Cambios de pantalla controlado por PLC/SLC

El SLC o el PLC pueden controlar los cambios de pantalla y regresar el valor de la pantalla actual al controlador. El Capítulo 19 muestra cómo usar etiquetas de control y de estado para ejecutar estas funciones de controlador.

Crear gráficos de barra, indicadores y visualizadores numéricos

Objetivos del capítulo

Los gráficos de barra, indicadores y visualizadores de datos numéricos muestran un valor numérico o una representación gráfica de datos almacenados en una dirección de etiqueta del controlador. Este capítulo contiene las siguientes secciones :

Sección	Página
Sugerencias útiles	12–1
Datos de escala	12–2
Estados de error	12–3
Gráficos de barra	12–4
Visualizadores de datos numéricos	12–9
Indicadores de estado múltiple	12–12
Indicadores de lista	12–18

Sugerencias útiles

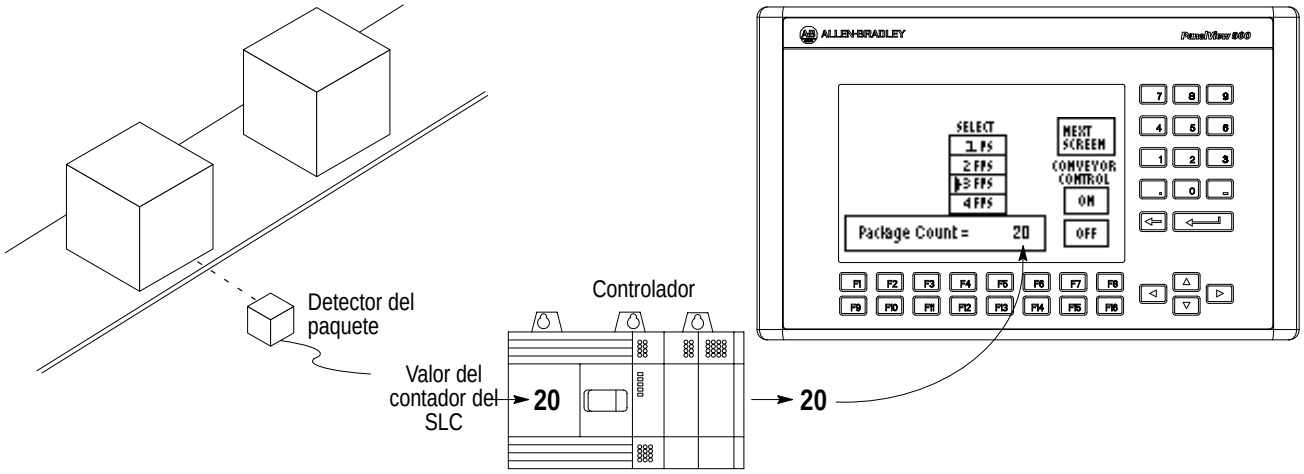
Al crear gráficos de barra, indicadores y visualizadores, considere:

- Los indicadores que leen un valor no tiene una “banda muerta” en la cual un rango de valores se interpreta como un solo estado. Para la mayoría de las aplicaciones, la lógica de escalera del controlador debe permitir un rango de valores sobre y/o debajo del valor especificado para cada estado a ser interpretado como el mismo estado.
- Los indicadores de estado múltiple soportan hasta 2000 estados o entradas (número 0–1999).
- Los indicadores de lista soportan hasta 255 estados o entradas (número 0–254).
- Para indicadores de estado múltiple o lista, use sólo el número de estados o entradas requeridos por la aplicación.
- Los indicadores de estado múltiple incluyen un estado de error (Estado E). El estado de error notifica a un operador que los datos leídos no están dentro de los rangos supuestos.

Datos de escala

Visualizadores de Datos Estándares

Los visualizadores de datos estándares y de gráficos de barra muestran un valor numérico almacenado en una dirección de etiqueta del controlador.



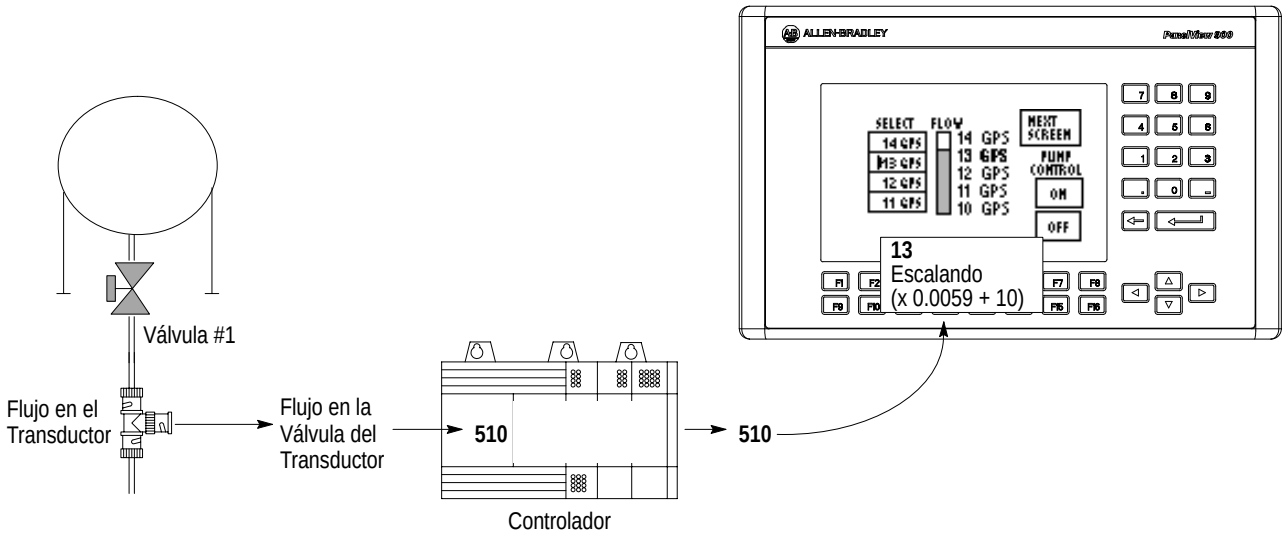
Visualizadores de Datos Escalados

Los visualizadores de datos estándares y de gráficos de barra toman los valores numéricos y los manipulan matemáticamente para que los valores se puedan mostrar en unidades estándares tal como litros, metros por segundo y kilogramos por centímetro cuadrado. Los valores del controlador lógico se escalan usando la fórmula:

$$y = mx + b$$

y = valor escalado (mostrado)
m = escala (multiplicador)
x = valor del controlador
b = offset

Los valores de escala y de offset se entran en el Editor de Etiquetas. El siguiente ejemplo muestra el uso de un visualizador de datos escalado.



Estados de error

Indicadores de Estado Múltiple

Los indicadores de estado múltiple tienen un estado de error para notificar al operador cuando los datos están fuera de rango o cuando se provocan estados múltiples. Al estado de error (Estado E) se accede desde el marcador de Estado o desde la caja de Estado en la barra de herramientas. El texto interior para el Estado E es: Error. Usted puede asignar atributos de texto interior o visualizadores diferente para el estado de error.

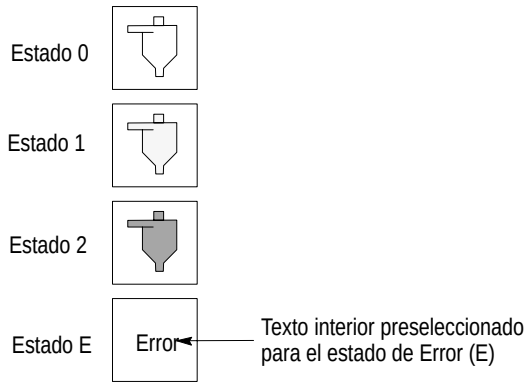
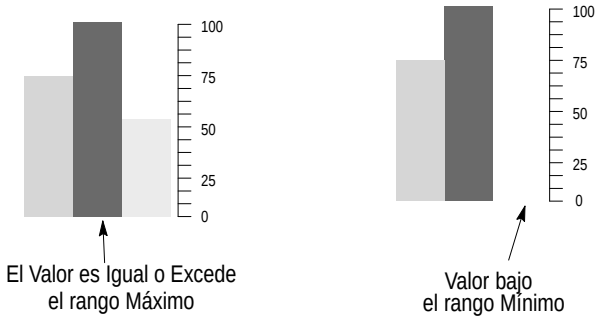


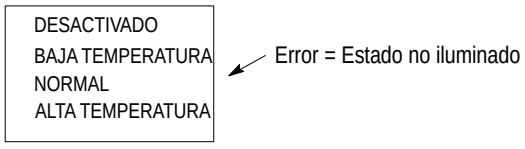
Gráfico de barras

Un gráfico de barra está vacío o lleno si no hay un valor dentro del rango de valores admisibles.



Indicadores de lista

No se ilumina ninguna entrada de lista si los datos están fuera de los rangos de valores admisible, o si los estados múltiples están siendo provocados.



Visualizadores de datos numéricos

Si un valor excede el campo especificado para el visualizador de datos numéricos, el valor se substituye con asteriscos.

Gráficos de barra

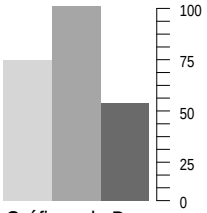
Los gráficos de barra monitorizan las condiciones que cambian tal como temperatura o niveles de líquido. Usted puede crear varios tipos de gráficos de barra.

Tipos de gráficos de barra

Cree gráficos de barra como visualizadores individuales o en un grupo. Usted puede orientar los gráficos de barra, vertical u horizontalmente. Una variedad de rellenos para el fondo y otras opciones le permiten proporcionar una variedad de apariencias.

Gráfico de Barra Vertical
Lleno desde arriba, escala a la izquierda, borde activado

Gráfico de Barra Vertical
Lleno desde abajo, escala a la derecha, borde desactivado



Gráficos de Barra Agrupados

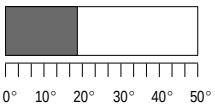


Gráfico de Barra Horizontal
Lleno desde la izquierda, escala abajo, borde activado

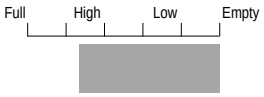
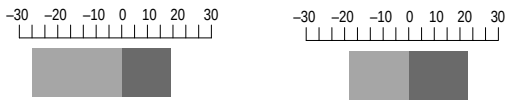
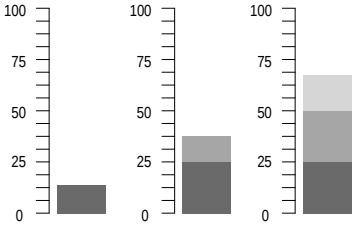


Gráfico de Barra Horizontal
Lleno desde la derecha, escala arriba, borde desactivado

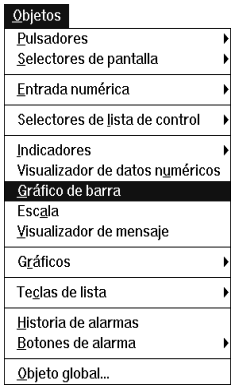
Usar gráficos de barra agrupados para crear el efecto de gráficos bidireccionales, gráficos de barra con múltiples fondos, o gráficos de barra que muestran valores relativos a un total.



Dos gráficos de barra creando efecto bidireccional



Tres gráficos de barra con fondos diferentes
(Cuando los gráficos de abajo de llenan, los de arriba comienzan a llenarse)



Crear gráficos de barras

Esta sección muestra como crear un gráfico de barra. Usted puede crear un gráfico de barra con o sin escala. La escala se crea como un objeto separado.

Para crear un gráfico de barra:

1. Hacer clic sobre la herramienta de Gráfico de barra en la caja de herramienta.

   O escoger Gráfico de barra del menú de Objetos.

2. Posicionar el cursor (+) y hacer clic sobre el botón izquiedo del mouse para colocar el tamaño predeterminado. O arrastrar el cursor para darle el tamaño al gráfico de barra.

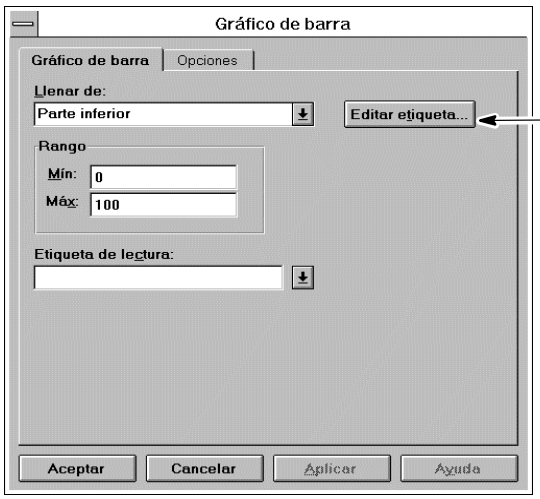
3. Para colocar otro gráfico de barra, mover el cursor a otra ubicación y hacer clic otra vez.
4. Hacer clic sobre el botón derecho del mouse para salir del modo de Gráfico de barra.

   O hacer clic sobre la herramienta de selección en la caja de herramientas.

Establecer Atributos de un Gráfico de Barra

Para establecer los atributos de gráfico de barra:

1. Hacer doble clic sobre el objeto de gráfico de barra.



2. Establecer los atributos de gráfico de barra como se definen en la siguiente página.
3. Al terminar, hacer clic sobre Aceptar.

Las siguientes descripciones definen los atributos de un gráfico de barra.

Llenar de

Establecer la dirección en la cual el gráfico de barra se llena. Hacer clic sobre la flecha a la derecha de la caja para listar y seleccionar una opción.

Seleccionar	Para llenar
Izquierda	de izquierda a derecha
Derecha	de derecha a izquierda
Parte superior	de parte superior a parte inferior
Parte inferior	de parte inferior a parte superior

El gráfico de barra se llena con negro en los visualizadores monocromáticos y blanco en los visualizadores de color. Usted puede seleccionar este fondo desde el submenú de Formatear ▸ Color de Fondo y desactivar el borde del gráfico de barra desde el submenú de Formatear ▸Tipo de línea.

Rango

Establecer los valores mínimos y máximos que el gráfico de barra puede mostrar. El rango de los valores que usted puede entrar en la caja de Min/Max depende del tipo de datos de la Etiqueta de lectura.

Valores de Rango de Mín a Máx	Para este tipo de datos
0 a 9,999	4BCD
-32768 a +32767	entero con signo
0 a 65535	entero sin signo
-99,999,997,952 a +999,999,995,904	coma flotante

Si el valor excede el máximo, el gráfico de barra se llena entero. Si el valor está bajo el mínimo, el gráfico de barra aparece como una caja vacía.

Etiqueta de lectura

Especificar el nombre de la dirección de la etiqueta de lectura para llenar el gráfico de barra. Seleccionar una etiqueta de la caja de Etiqueta de Lectura. Si la etiqueta no existe, usted puede entrar un nombre en este momento. Editar los atributos de etiqueta usando el botón de Editar Etiqueta o el Editor de Etiquetas.

Crear un Gráfico de Barra Escalado

Esta sección muestra como crear un gráfico de barra escalado.

Para crear un gráfico de barra escalado:

1. Hacer clic sobre la herramienta de Escala en la caja de herramientas.

   O escoger Escala del menú de Objetos.

2. Posicionar el cursor (+) y hacer clic sobre el botón izquierdo del mouse para colocar el tamaño predeterminado. O arrastrar el cursor para calibrar la escala de barra.

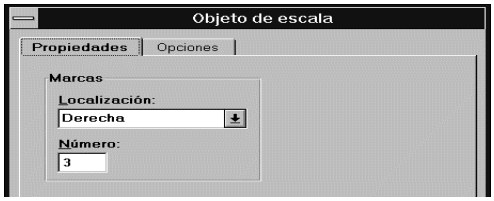
3. Para colocar otra escala, mover el cursor a otra ubicación y hacer clic otra vez.

4. Hacer clic sobre el botón derecho del mouse para salir del modo de escala.

   O hacer clic sobre la herramienta de selección en la caja de herramientas.

Para establecer los atributos de escala:

1. Hacer doble clic sobre el objeto escalado.



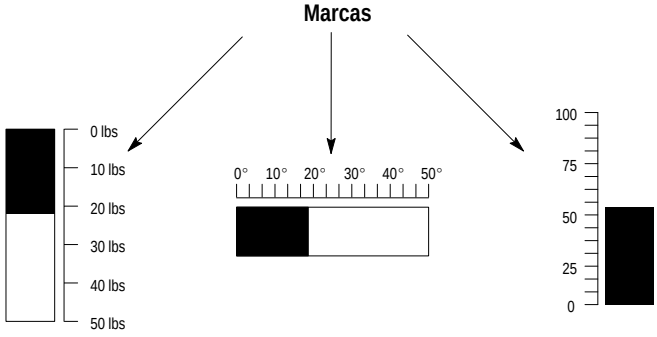
2. Desde la caja de Localización, seleccionar la orientación de la escala relativa al gráfico de barra.

3. En la caja de Número, entrar el número de marcas para la escala. El número de marcas permitidas depende del tamaño de la escala. Las marcas se espacian uniformemente en la escala.

4. Al terminar, hacer clic sobre Aceptar

Crear Marcas

Usar la herramienta de texto de gráficos para añadir marcas a la escala del gráfico de barra. Las marcas no están conectadas a la escala y se manejan como objetos separados.



Usted puede agrupar el gráfico de barra, la escala y las marcas para que sean manejados como una sola unidad.

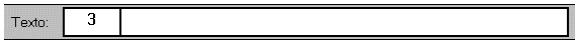
Para crear marcas:

1. Hacer clic sobre la herramienta de Texto en la caja de herramientas.

   O escoger Texto del submenú de Objetos ▸Gráficos

2. Posicionar el cursor y arrastrar el bloque de texto hasta darle el tamaño que usted quiere.

   El bloque del texto se selecciona y es colocado en el modo de texto interior.



3. Entrar la marca en la caja de Texto.

   Según entra el texto en la caja, también se entra en el bloque de texto. Aparece un asterisco (*) si el texto excede el tamaño del bloque.

4. Para crear otra marca, repita los pasos 2 y 3.

5. Hacer clic sobre el botón derecho del mouse para salir del modo de texto de fondo.

   O hacer clic sobre la herramienta de selección en la caja de herramientas.

6. Al terminar, hacer clic sobre la herramienta para salir del modo de texto.

7. Si es necesario, volver a dar tamaño al bloque de texto, para que todo el texto quede dentro.

Cuando el objeto de texto, no está seleccionado, el borde se pone invisible.

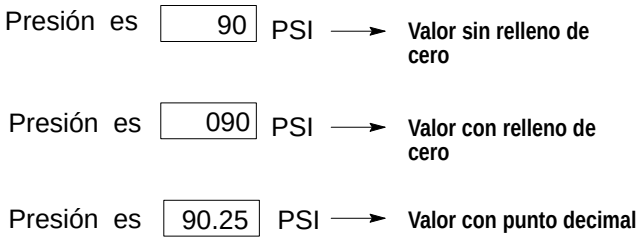
Los visualizadores de datos numéricos proporcionan una lectura numérica del valor almacenado en la dirección de la etiqueta del controlador.

Tipos de Visualizadores de Datos Numéricos

Los visualizadores de datos numéricos pueden mostrar un valor real o un valor escalado. Además, los visualizadores numéricos pueden tener:

- punto decimal fijo o flotante
- completar con ceros
- texto
- hora o fecha

Si un valor excede el Ancho del campo especificado para el visualizador de datos numérico, el valor excesivo se substituye con asteriscos. Aquí hay algunos ejemplos:



Para información sobre añadir la fecha, hora o texto a un visualizador de datos numéricos, ver el Capítulo 17.

Crear Visualizadores de Datos Numéricos

Esta sección muestra cómo crear un visualizador de datos numérico.

Para crear un visualizador de datos numéricos:

1. Hacer clic sobre la herramienta de Datos numéricos en la caja de herramientas.

   O escoger Visualizador de datos numéricos del menú de Objetos.

2. Posicionar el cursor (+) y hacer clic sobre el botón izquierdo del mouse para colocar el tamaño predeterminado. O arrastrar el cursor para calibrar el visualizador numérico.

   El objeto se selecciona automáticamente y contiene los caracteres # que representan una variable numérica.

3. Para colocar otro visualizador de datos numérico, mover el cursor a otra ubicación y hacer clic otra vez.

4. Hacer clic sobre el botón derecho del mouse para salir del modo de visualizador de datos numéricos.

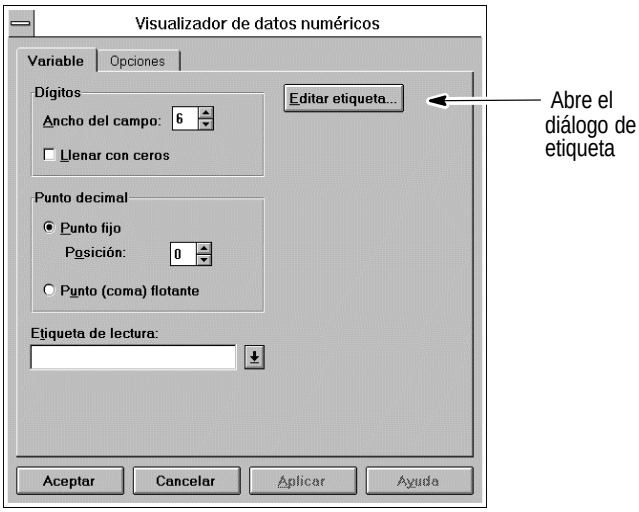
   O hacer clic sobre la herramienta de selección en la caja de herramientas.

Visualizador de datos numéricos

Establecer Atributos de un Visualizador de Datos Numérico

Para establecer los atributos de un visualizador de datos numérico:

1. Hacer doble clic sobre el objeto.



2. Establecer los atributos numéricos del visualizador como se definen en la próxima página.
3. Al terminar, hacer clic sobre Aceptar.

Dígitos

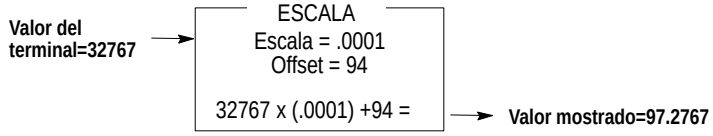
La caja de Ancho del campo especifíca el número máximo de caracteres (inclusive 0-9 + –.) que pueden aparecer en el visualizador. El valor predeterminado es 6. Si el valor del controlador lógico excede el ancho del campo especificado, el campo en el terminal, se muestra lleno de asteriscos **** .

Las posiciones de datos no llenadas se dejan en blanco. Para llenar las posiciones vacías de datos con ceros, hacer clic sobre la caja de verificación Llenar con ceros.

Punto decimal

Un valor se puede almacenar como un número entero, entonces ser escalado por el terminal para que se pueda mostrar como un decimal. Ver la página 12–2 para más información sobre datos escalados.

El área de Punto decimal especifica si un valor escalado se muestra con punto decimal fijo o flotante.



- Seleccionar el botón **Punto fijo** para posicionar el punto decimal, 0 a 10 espacios a la izquierda del carácter más a la derecha. Un valor de 0 muestra un valor sin punto decimal.

Selec–cionar	Para esta posición	Selec–cionar	Para esta posición
0	97	6	97.276767
1	97.2	7	97.2767676
2	97.27	8	97.27676767
3	97.276	9	97.276767676
4	97.2767	10	9.7276767676
5	97.27676		

  Nota: Si la posición $\neq 0$, entonces el Ancho del campo debe ser 2 > posición decimal para números positivos. Una posición es usada para el dígito a la izquierda y otra posición para el punto decimal. Para números negativos el Ancho del campo debe ser 3 > posición decimal.

  Por ejemplo, para mostrar el número –0.1234, establecer el ancho del campo a 7 y la posición decimal a 4.

- Seleccionar **Punto (coma) flotante** para que el terminal posicione el decimal.

Etiqueta de lectura

Especifíca el nombre de la dirección de etiqueta de la cual leer los datos de visualizador. Si la etiqueta no existe, entrar el nombre de etiqueta. Editar la definición de etiquetas usando el Editor de Etiqueta o el botón de Editar Etiqueta.

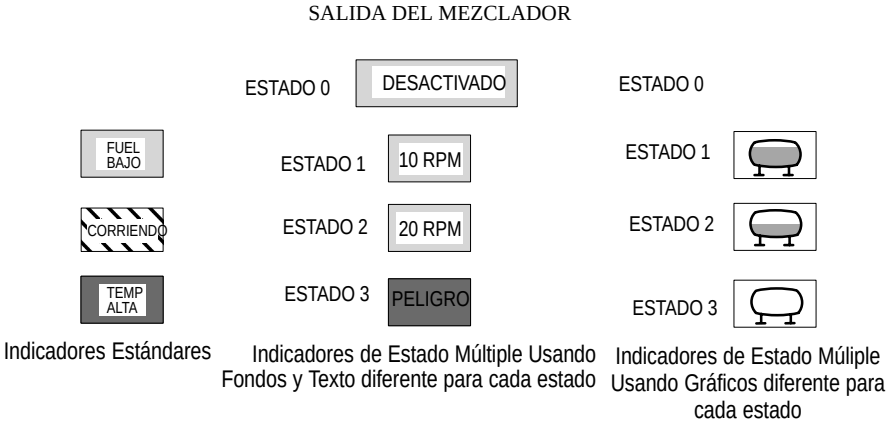
Los tipos de datos válidos para la etiqueta de lectura son entero sin signo/con signo, 4BCD y coma flotante.

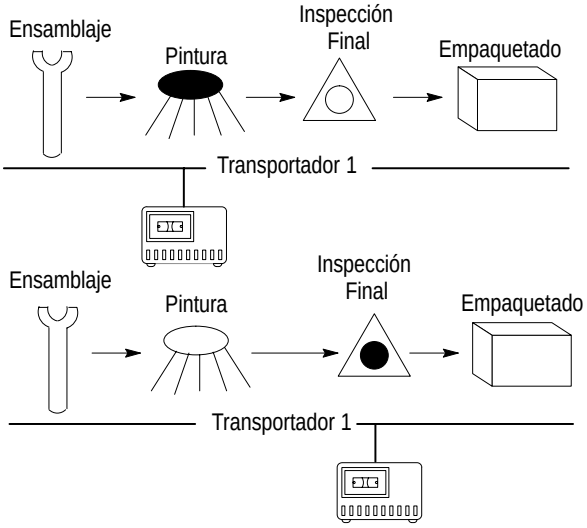
Indicadores de estado múltiple

Los indicadores de estado múltiple pueden mostrar hasta 500 estados (inclusive el estado de error). Cada estado puede tener un texto interior único y/o un gráfico con diferentes fondos.

Tipos de Indicadores de Estado Múltiple

Usar indicadores de estado múltiple para una variedad de efectos inclusive una animación limitada.





Gráficos de Indicadores de Estado Múltiple y Texto usados para crear secuencia de producción animada

El texto interior y/o gráficos para indicadores de estado múltiple se entran al igual que pulsadores de estado múltiple. Ver el Capítulo 17 para detalles sobre cómo hacer esto y cómo usar otras opciones de formatear.

Activar un Indicador de estado

Uno de 3 tipos de datos pueden activar el visualizador de un indicador de estado:

- Bit singular
- Bit menos significativo
- Valor

Bit singular

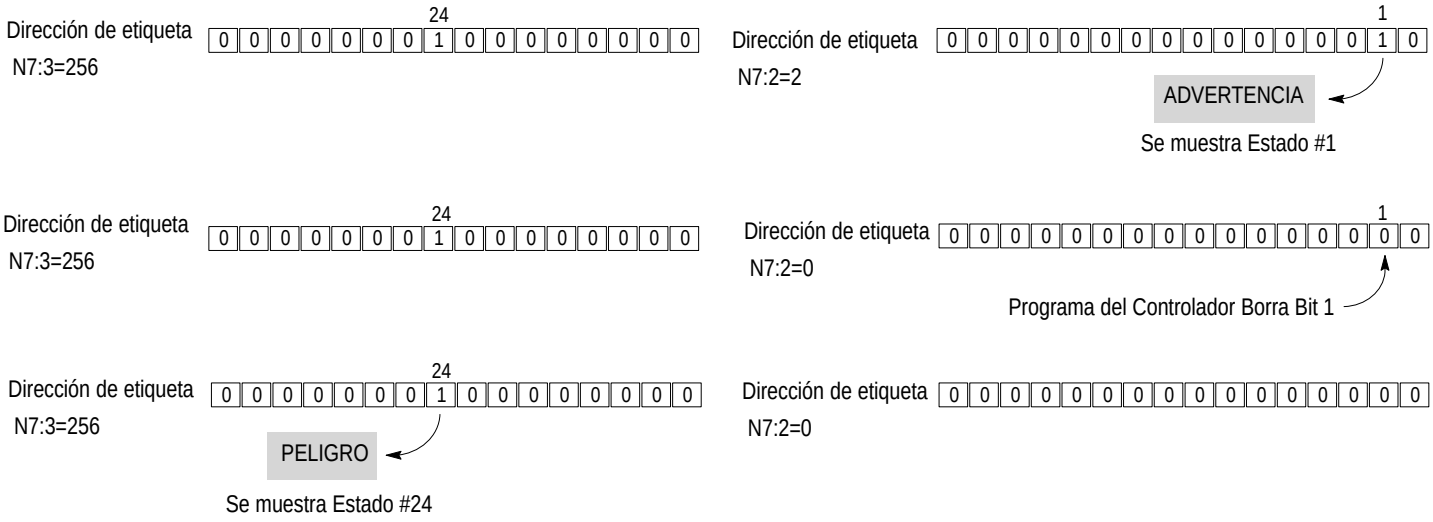
El Bit Singular sólo es válido para indicadores de estado múltiple con 2 estados. El estado del indicador es controlado por el estado de bit singular. El activar o desactivar el bit de la dirección de etiqueta conmuta el visualizador entre un estado de 0 y un estado de 1.

Bit menos significativo

El terminal muestra el estado correspondiente al Bit menos Significativo (LSB) en las palabras de datos de la dirección de etiqueta (0 a 1999 bits). Se puede establecer más de un bit en la dirección de etiqueta, permitiendo que los estados se muestren en secuencia de prioridad. (cuando el bit 0 está activado se muestra el estado 0, cuando el bit 1 está activado se muestra el estado 1,..., cuando el bit 1999 está activado se muestra el estado 1999).

Un estado de error ocurre cuando todos los bits están DESACTIVADO (bajo). El mensaje definido para el estado de error (Estado E) se muestra, si fue definido. El mensaje predeterminado es “Error”.

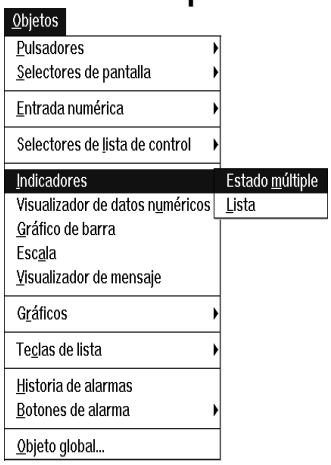
El programa del controlador debe borrar el último bit mostrado. La próxima vez que el terminal lee la dirección de etiqueta, el estado correspondiente al próximo bit menos significativo se muestra. El siguiente ejemplo muestra qué sucede si el bit 1 y el bit 24 se activan en la dirección de etiqueta N7:2.


Dirección de etiqueta
N7:3=256
24
0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0
Dirección de etiqueta
N7:2=2
1
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0
ADVERTENCIA
Se muestra Estado #1
Dirección de etiqueta
N7:3=256
24
0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0
Dirección de etiqueta
N7:2=0
1
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
Programa del Controlador Borra Bit 1
Dirección de etiqueta
N7:3=256
24
0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0
PELIGRO
Se muestra Estado #24
Dirección de etiqueta
N7:2=0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

Valor

El controlador provoca un estado cuando la dirección de etiqueta contiene un valor específico. El estado especificado se muestra hasta que el valor en la dirección de etiqueta cambia.

Indicadores de estado múltiple



Crear un indicador de estado múltiple

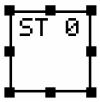
Esta sección muestra cómo crear un indicador de estado múltiple y cómo editar sus atributos.

Para crear un indicador de estado múltiple:

1. Hacer clic sobre la herramienta de Indicador de estado múltiple, en la caja de herramientas.

   O escoger Estado múltiple del submenú de Objetos ▸Indicadores.

2. Posicionar el cursor (+) y hacer clic sobre el botón izquierdo del mouse para colocar el tamaño predeterminado. O arrastrar el cursor para darle tamaño al indicador.



3. Para colocar otro indicador de estado múltiple, mover el cursor a otra ubicación y hacer clic otra vez.

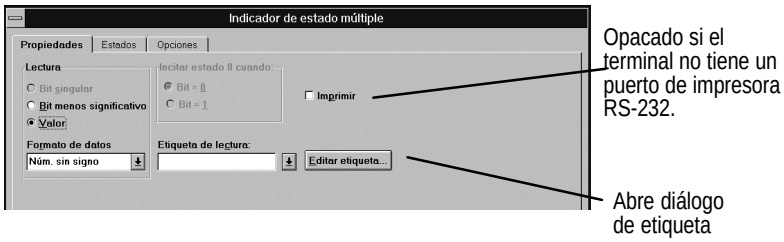
4. Hacer clic sobre el botón derecho del mouse para salir del modo de Indicador de estado múltiple.

   O hacer clic sobre la herramienta de selección en la caja de herramientas.

Establecer atributos de un indicador de estado múltiple

Para establecer los atributos de un indicador de estado múltiple:

1. Hacer doble clic sobre el objeto de indicador.



2. Establecer los parámetros operativos del indicador, en el marcador de Propiedades.

Lectura

Especificar el tipo de datos que provoca la visualización de un estado.

Seleccionar	Para
Bit singular	Activar un indicador de 2 estados estableciendo o borrando un bit en la dirección de la etiqueta de lectura. El número de estados debe estar establecido a 2 antes de que la opción de bit singular esté disponible.
Bit menos significativo	Activar estados múltiples. Las entradas se muestran en una secuencia correspondiente a los bits establecidos en la dirección de palabra, comenzando con dirección de Etiqueta de Lectura. Tipo de datos de etiqueta es entero sin signo.
Valor	Activar un estado basado en un valor en dirección de Etiqueta de Lectura. Cada estado está vinculado a un valor diferente.

Nota: Si está usando más de 16 estados para la activación del Bit Menos Significativo(LSB), reservar hasta 124 direcciones de palabra consecutivas después de la dirección de etiqueta. Cada 16 estados = 1 dirección de palabra, con un total de hasta 2000 estados. El LSB sólo utilizará hasta la palabra del último estado.
Para la opción de **Valor,** debe seleccionar un formato de datos desde la lista de Formato de datos. El tipo de datos de la Etiqueta de Lectura debe ser compatible con el formato seleccionado para que la aplicación sea validada.

Usar este formato	Con este tipo de datos
Entero con signo	Entero con signo
4-BCD	4BCD
Binary	Entero sin signo
Hexadecimal	
Octal	
Entero sin signo	

Provocar el Estado 0 cuando:

Si Bit Singular fue seleccionado en el área de Lectura, usted debe especificar si el Estado 0 será activado con en el Bit 0 o con el Bit 1.

Bit	Para
Bit 0	Activar el estado 0 cuando el bit está establecido a 0 y activar el estado 1 cuando el bit está establecido a 1.
Bit 1	Activar el estado 0 cuando el bit está establecido a 1 y activar el estado 1 cuando el bit está establecido a 0.

Etiqueta de lectura

Especificar el nombre de la dirección de etiqueta que activa el visualizador de un estado. Si la etiqueta no existe, entrar un nombre de etiqueta. Editar la definición de etiqueta usando el botón de Editar Etiqueta o el Editor de Etiqueta.

Imprimir

Seleccionar la caja de Imprimir para imprimir estados según sean provocados. Cuando un estado es provocado, el texto asociado con el estado se imprime en la impresora conectada.

Indicadores de estado múltiple

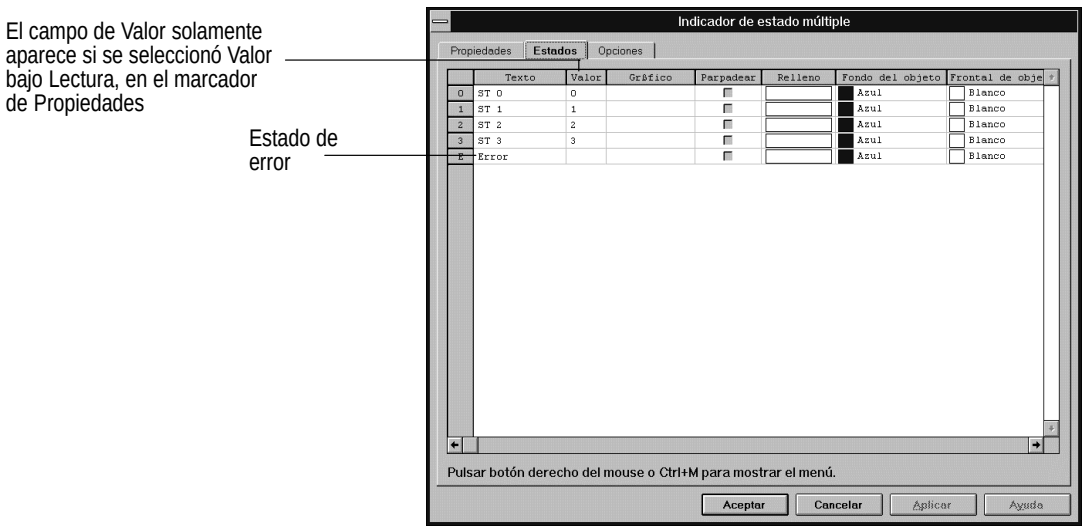
Configurar estados para un indicador de estado múltiple

Usar el marcador de Estados para:

- editar texto para cada estado
- entrar un valor para cada estado (si requerido)
- editar opciones de formato para cada estado
- insertar un gráfico para un estado
- añadir o eliminar estados según requerido

Para configurar estados de un indicador de estado múltiple:

1. Hacer clic sobre el marcador de Estados en el diálogo de Indicador de estado múltiple.
   Una hoja de cálculo se abre. Cada fila indica un estado de indicador. El valor predeterminado es 4 estados (fila 0 a fila 3) y un estado de error (fila E).
   Los campos en cada fila definen las características visuales para cada estado.
2. Editar los estados según sea necesario.
3. Hacer clic sobre Aceptar para salir del diálogo de Indicador de estado múltiple.



Editar número de estados

Un indicador de estado múltiple soporta un máximo de 2000 estados (0 al 1999). Usar solamente los número de estados requeridos.

Para añadir estados a un indicador de estado múltiple:

1. Escoger Añadir estado del menú emergente.
   Un estado nuevo es añadido después del último estado pero antes del estado de error.
2. Repetir el paso 1 para cada estado que quiere añadir.

Cada estado que añade es creado con los valores preseleccionados del último estado. Los estados nuevos se añaden sin el texto predeterminado ene le campo de Texto.

▶ Para eliminar estados, seleccionar el número de la fila y escoger Eliminar estado del menú emergente.

Editar texto de estado

El campo de Texto contiene el texto que aparecerá para cada estado. El texto preseleccionado es el número de estado (ST 0). Hacer doble clic en la celda para editar el texto.

Otros campos de texto controlan cómo el texto es formateado para cada estado.

Entrar valores de estado

Si se seleccionó Valor en el área de Lectura del marcador de Propiedades, el campo Valor aparece para cada estado. El campo define el valor numérico en las direcciones de etiqueta de lectura que provoca que el estado se muestre.

El rango del Valor que entra debe estar dentro del rango del Formato de datos seleccionado en el marcador de Propiedades. El valor preseleccionado para cada estado es el número de estado (0 al 1999).

Formato de datos	Rango
Binario①	0000 0000 0000 0000 al 1111 1111 1111 1111
Entero sin signo	0 al 65535
Entero con signo	-32768 al +32767
4-BCD	0 al 9999
Hexadecimal①	0 al FFF
Octal①	0 al 77777

① Formatos proporcionados para entrada de datos. El terminal no muestra/transfiere estos formatos.

Indicadores de lista

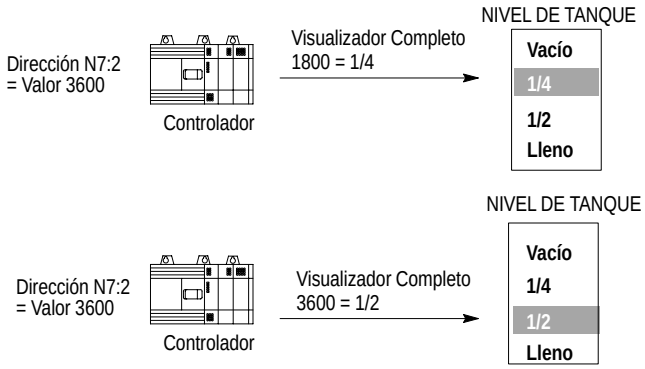
Un indicador de lista es una lista que se desplaza conteniendo hasta 255 entradas con la entrada actual iluminada.

Tipos de indicadores de lista

Los indicadores de lista se controlan por un bit o valor en una dirección del controlador.

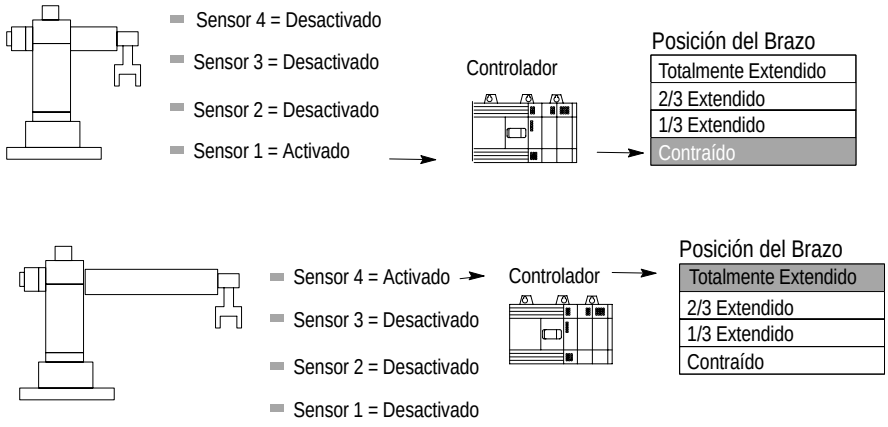
Indicadores de lista usando datos de Valor

Este ejemplo muestra un indicador de lista usando los valores de un detector de nivel de un tanque para mostrar el estado de un tanque.



Indicador de lista con datos de bit

Este ejemplo muestra un indicador de lista usado para mostrar las condiciones asociadas con controles de tipo de activado/desactivado, tal como interruptores de límite. La lista muestra el estado de un brazo de robot basado en la condición de cuatro detectores de proximidad.



Activando una entrada de lista

Uno de 3 tipos de datos pueden activar el visualizador de una entrada de Lista:

- Bit Singular
- Bit menos Significativo
- Valor

Bit Singular

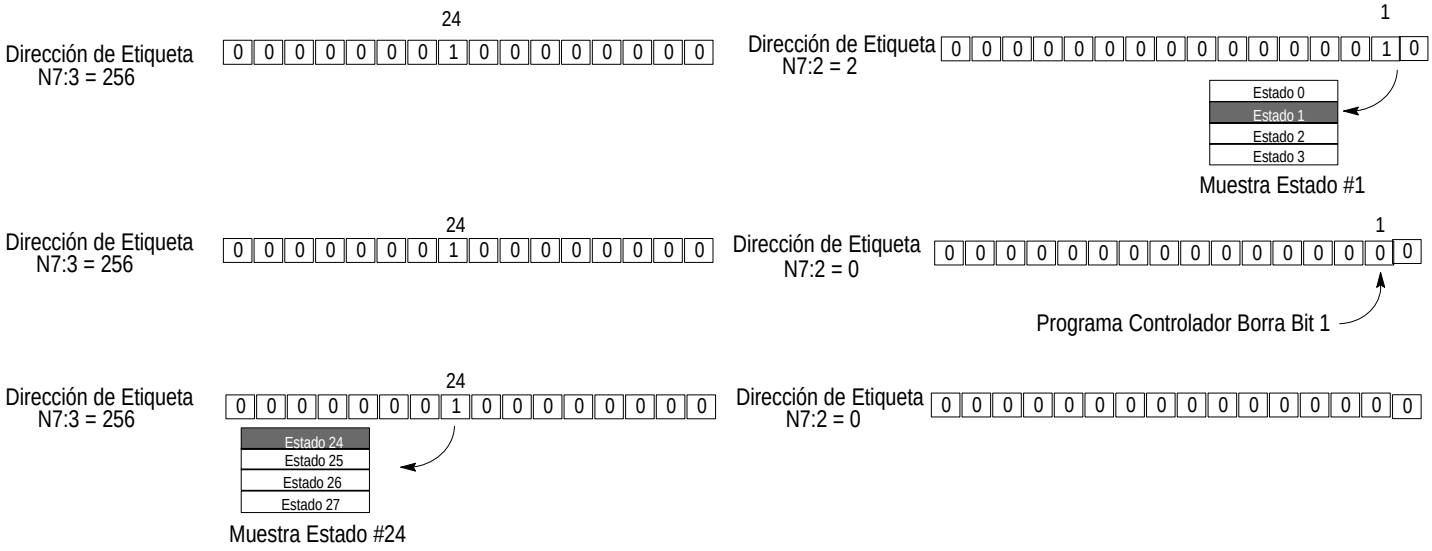
El Bit Singular sólo es válido para indicadores de estado múltiple con 2 estados. La entrada iluminada en una lista es controlada por el estado de un bit. El activar/desactivar el bit de la dirección de etiqueta conmuta la iluminación entre dos entradas de lista.

Bit menos significativo

El terminal ilumina la entrada de lista correspondiente al Bit menos Significativo (LSB) en las palabras de datos de la dirección de etiqueta (0 a 254 bits). Un bit en la dirección de etiqueta, permite que las entradas se muestren en secuencia de prioridad. (El estado 0 es iluminado cuando el bit 0 está ACTIVADO, el estado 1 es iluminado cuando el bit 1 está ACTIVADO,..., estado 254 es iluminado cuando el bit 254 está ACTIVADO).

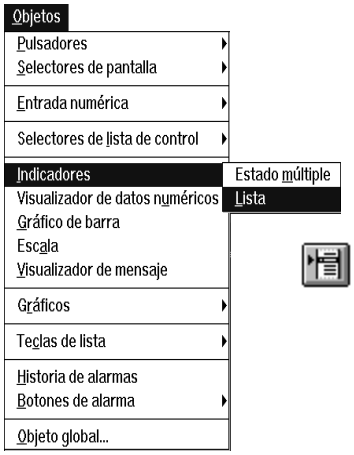
Un estado de error ocurre cuando todos los bits están DESACTIVADO (bajo). Cuando ocurre un error, no se ilumina la entrada en la lista.

El programa del controlador debe borrar el último bit mostrado. La próxima vez que el terminal lee la dirección de etiqueta, la entrada de lista correspondiente al próximo bit menos significativo es iluminado. El siguiente ejemplo muestra que sucede si el bit 1 y el bit 24 se establecen a la dirección de etiqueta N7:2.



Valor

El controlador activa un estado cuando la dirección de etiqueta contiene un valor específico. La entrada es iluminada hasta que el valor en la dirección de etiqueta cambia.



Crear un Indicador de lista

Esta sección muestra cómo crear un indicador de lista.

Para crear un indicador de lista:

1. Hacer clic sobre la herramienta de Indicador de lista en la caja de herramientas.

   O escoger Lista del submenú de Objetos ▸Indicadores.

2. Posicionar el cursor (+) y hacer clic sobre el botón izquierdo del mouse para colocar el tamaño predeterminado. O arrastrar el puntero para darle tamaño al indicador.

3. Para colocar otro indicador de lista, mover el cursor a otra ubicación y hacer clic otra vez.

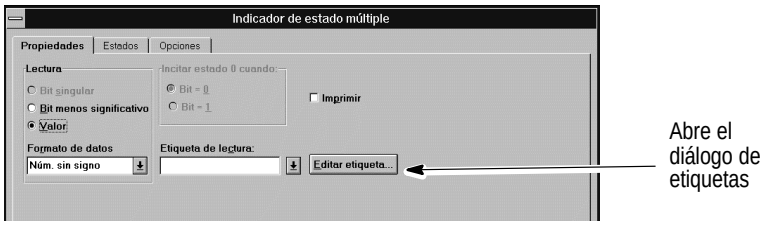
4. Hacer clic sobre el botón derecho del mouse para salir del modo de indicador de lista.

   O hacer clic sobre la herramienta de selección en la caja de herramientas.

Establecer los atributos de un Indicador de lista

Para establecer atributos de un indicador de lista:

1. Hacer doble clic sobre el objeto de indicador de lista.



2. Establecer los parámetros operativos del indicador en el marcador de Propiedades.

Lectura

Especificar el tipo de datos que activa el visualizador de una entrada en la lista.

Seleccionar	Para
Bit singular	Activar un indicador de lista de 2 estados estableciendo o borrando un bit en la dirección de la etiqueta de leer. El número de estados debe estar establecido a 2 antes de que la opción de bit singular esté disponible.
Bit menos significativo	Activar estados múltiples. Las entradas se muestran en una secuencia correspondiente a los bits establecidos en la dirección(es) de palabra(s), comenzando con la dirección de la etiqueta de leer. Los tipos de datos de la etiqueta para el bit menos significativo es un entero sin signo.
Valor	Activar un estado basado en un valor en la dirección de la etiqueta de leer. Cada estado está vinculado a un valor diferente.

Nota: Si está usando más de 16 estados para la activación del Bit Menos Significativo (LSB), reservar hasta 15 direcciones de palabra consecutiva después de la dirección de etiqueta. Cada 16 estados = 1 dirección de palabra, con un total de hasta 255 estados. El LSB sólo utilizará hasta la palabra de la última entrada.
Para la opción de **Valor,** debe seleccionar un formato de datos desde la lista de Formato de datos. Tipo de datos de la Etiqueta de Lectura debe ser compatible con el formato seleccionado para que la aplicación sea validada.

Usar este formato	Con este tipo de datos
Entero con signo	Entero con signo
4-BCD	4BCD
IEEE Float	IEEE Float
Binary	Entero sin signo
Hexadecimal	
Octal	
Entero sin signo	

Provocar la Entrada 0 cuando:

Si Bit Singular fue seleccionado en el área de Lectura, usted debe especificar si la Entrada 0 será activada con el Bit 0 o con el Bit 1.

Seleccionar	Para
Bit 0	Activar el estado 0 cuando el bit está establecido a 0 y activar el estado 1 cuando el bit está establecido a 1.
Bit 1	Activar el estado 0 cuando el bit está establecido a 1 y activar el estado 1 cuando el bit está establecido a 0.

Etiqueta de Lectura

Especificar el nombre de la dirección de etiqueta que el terminal lee para iluminar una entrada mostrada. Si la etiqueta no existe, puede entrar un nombre. Editar los atributos de etiqueta usando el botón de la Editar Etiqueta o el Editor de Etiquetas.

Configurar entradas de un Indicador de lista

Usar el marcador de Estados para:

- editar y formatear texto para cada entrada de lista
- entrar un valor para cada entrada de lista (si requerido)
- añadir o eliminar entradas según requerido

Para configurar entradas de un indicador de lista:

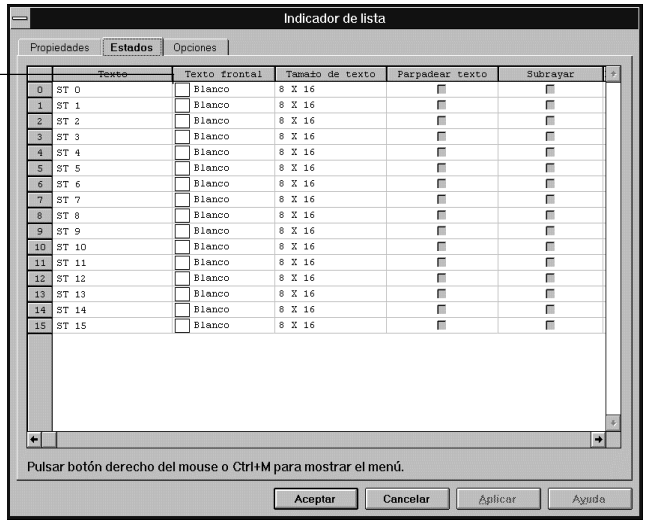
1. Hacer clic sobre el marcador de Estados en el diálogo de Indicador de lista

   Una hoja de cálculo se abre. Cada fila indica una entrada del indicador de lista. El valor predeterminado es 16 entradas (fila 0 a fila 15).

   Los campos en cada fila definen el texto que aparecerá para cada entrada y cómo será formateado.

2. Editar las entradas según sea necesario.
3. Hacer clic sobre Aceptar para salir del diálogo de Indicador de lista.

El campo de Valor solamente aparece si se seleccionó Valor bajo Lectura, en el marcador de Propiedades


Indicador de lista
Propiedades
Estados
Opciones
Texto
Texto frontal
Tamaño de texto
Parpadear texto
Subrayar
0 ST 0 Blanco 8 X 16
1 ST 1 Blanco 8 X 16
2 ST 2 Blanco 8 X 16
3 ST 3 Blanco 8 X 16
4 ST 4 Blanco 8 X 16
5 ST 5 Blanco 8 X 16
6 ST 6 Blanco 8 X 16
7 ST 7 Blanco 8 X 16
8 ST 8 Blanco 8 X 16
9 ST 9 Blanco 8 X 16
10 ST 10 Blanco 8 X 16
11 ST 11 Blanco 8 X 16
12 ST 12 Blanco 8 X 16
13 ST 13 Blanco 8 X 16
14 ST 14 Blanco 8 X 16
15 ST 15 Blanco 8 X 16
Pulsar botón derecho del mouse o Ctrl+M para mostrar el menú.
Aceptar
Cancelar
Aplicar
Ayuda

Editar número de entradas

Un indicador de lista soporta un máximo de 255 entradas (0 a 254). Usar solamente los números de estados requeridos.

Para añadir entradas a un indicador de lista:

1. Escoger Añadir estado del menú emergente.

   Una entrada nueva es añadida después de la última entrada.

2. Repetir el paso 1 para cada entrada que quiere añadir.

Cada entrada que añade es creada con los valores preseleccionados de la Entrada 0.

▶ Para eliminar entradas, seleccionar el número de fila y escoger Eliminar estado del menú emergente.

Editar texto de lista

El campo de Texto contiene el texto que aparecerá para cada entrada en el Indicador de lista. Hacer doble clic en el campo y editar el texto.

Otros campos de texto controlan cómo el texto es formateado para cada estado

- tamaño de texto (valor predeterminado varía con cada tipo de terminal, la selección se aplica a la lista entera)
- subrayar (predeterminado desactivado)
- parpadear (predeterminado desactivado)
- alineamiento izquierdo, derecho o central (predeteminado izquierdo)
- colores frontales (predeterminado blanco para el terminal de color y de escala gris; predeterminado negro para terminales monocromo)

Entrar valores de estado

Si se seleccionó Valor en el área de Lectura del marcador de Propiedades, el campo Valor aparece para cada estado. El campo define el valor numérico en las direcciones de etiqueta de lectura que provoca que el estado se muestre iluminado.

El rango del Valor que entra debe estar dentro del rango del Formato de datos seleccionado en el marcador de Propiedades. El valor preseleccionado para cada entrada es el número de estado (0 al 254).

Formato de datos	Rango
Binario①	0000 0000 0000 0000 al 1111 1111 1111 1111
Entero sin signo	0 al 65535
Entero con signo	-32768 al +32767
IEEE Float	-99,999,997,952 al +999,999,995,904
4-BCD	0 al 9999
Hexadecimal①	0 al FFFF
Octal①	0 al 177777

① Formatos proporcionados para entrada de datos. El terminal no muestra/transfiere estos formatos.

Crear visualizadores de mensajes

Objetivos del capítulo

Este capítulo contiene las siguientes secciones:

Sección	Página
Sugerencias útiles	13–1
Tipos de mensajes	13–2
Activación de mensajes	13–4
Estado de error	13–5
Crear un visualizador de mensaje	13–6
Establecer el número de mensajes en un visualizador	13–6
Configurar mensajes	13–8
Crear un objeto para imprimir mensajes	13–10

Sugerencias útiles

Cuando se crean visualizadores de mensaje:

- Los mensajes no deben cubrir los dispositivos de control mostrados en la pantalla.
- Los visualizadores de mensaje pueden tener hasta 2000 mensajes (número 0 al 1999).
- Cree los visualizadores de mensaje con el número exacto de mensajes requeridos por la aplicación. No crear mensajes en blanco.
- El texto de mensaje es formateado y editar como otros objetos con texto interior.
- Los visualizadores de mensaje incluyen un estado de error (Estado E) para notificar cuando un error ha ocurrido mientras activa un mensaje.
- Si el espacio de una pantalla está limitado, crear un objero de Solo para imprimir. Cuando los mensajes son disparados, son impresos en lugar de ser mostrados en la pantalla.

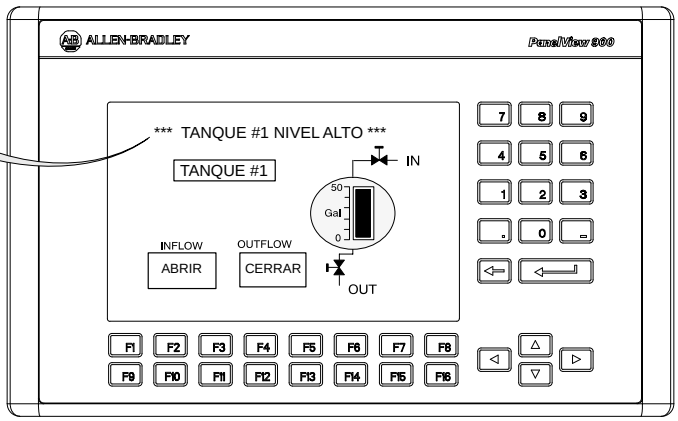
Tipo de mensajes

Los visualizadores de mensaje muestran, a un operador, información de estado actual o instrucciones.

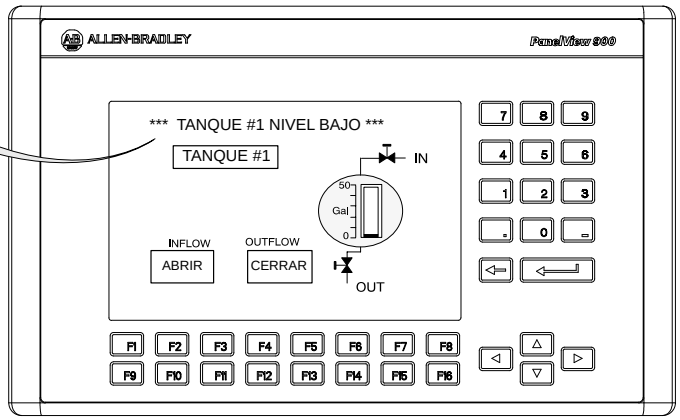
Los visualizadores de mensaje pueden mostrar diferentes tipos de información inclusive el estado de un proceso, activaciones de operador, la hora, la fecha o una variable numérica.

Los siguientes ejemplos muestran información de estado para el Tanque #1.

*** TANQUE #1 NIVEL ALTO ***

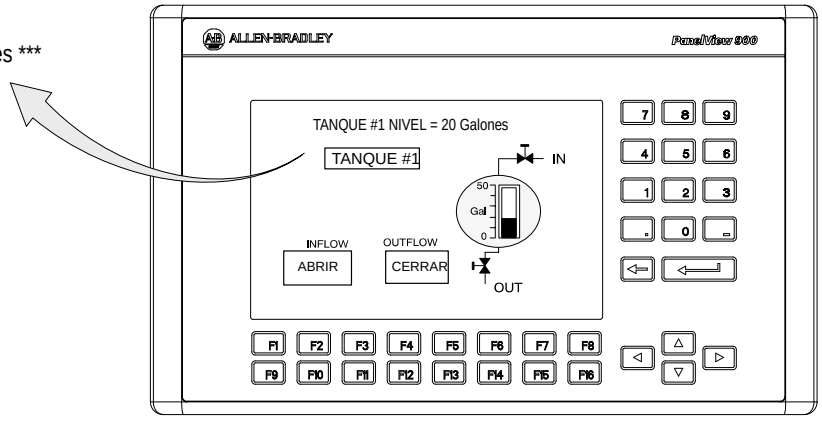


*** TANQUE #1 NIVEL BAJO ***



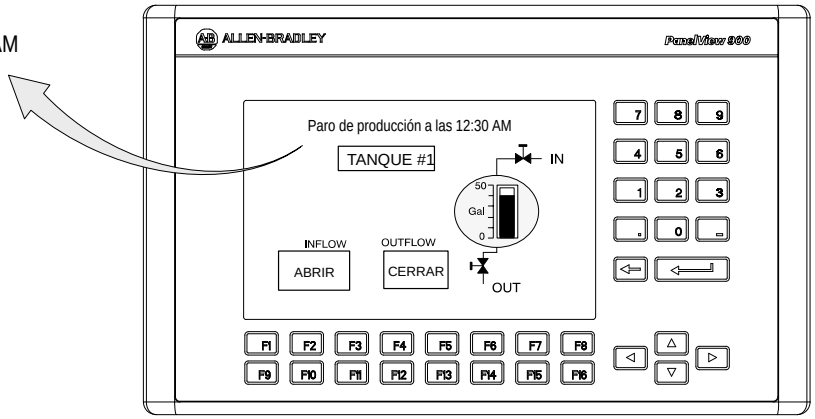
Los visualizadores de mensaje pueden contener datos de variables. Para detalles sobre como insertar una variable en un visualizador de mensaje, vea el Capítulo17.

*** TANQUE #1 NIVEL = 20 Galones ***



Los visualizadores de mensaje pueden contener la información de hora/fecha basada en el reloj del terminal. Para detalles sobre como insertar una variable de hora/fecha en un visualizador de mensaje, vea el Capítulo 17.

Paro de producción a las 12:30 AM



Activación de mensajes

Los 3 tipos de datos que pueden activar un mensaje para visualización son:

- Bit Singular
- Bit menos Significativo
- Valor

Bit singular

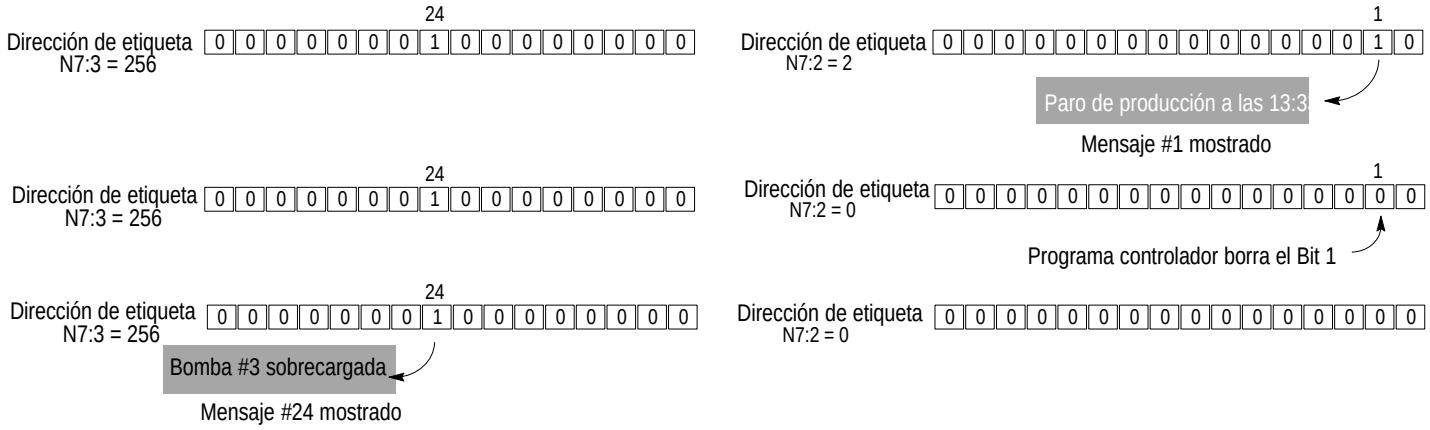
El Bit Singular sólo es válido para visualizadores de mensaje de 2 estados. El visualizador del mensaje es controlado por el estado de un solo bit. Activar o desactivar el bit de dirección conmuta el visualizador entre mensaje 0 y mensaje 1.

Bit menos significativo

Cuando se selecciona el Bit Menos Significativo, el terminal muestra el mensaje correspondiente al Bit Menos Significativo (LSB) en las palabras de datos de la dirección de etiqueta (0 a 1999 bits). Se puede establecer más de un bit en la dirección de etiqueta permitiendo que los mensajes se muestren en secuencia de prioridad (el mensaje 0 se muestra cuando el bit 0 está activado, el mensaje 1 se muestra cuando el bit 1 está activado,..., el mensaje 1999 se muestra cuando el bit 1999 está activado.)

Un estado de error ocurre cuando todos los bits están desactivados (bajo). Si está definido, el mensaje establecido para el estado de error (Estado E) se muestra. El mensaje predeterminado es “Error”.

El controlador debe borrar el último bit mostrado. La próxima vez que el terminal lee la dirección de etiqueta, el mensaje que se muestra es el correspondiente al próximo bit menos significativo. El siguiente ejemplo muestra lo que sucede si los bits 1 y 24 son establecidos en la dirección de etiqueta N7:2.


24
Dirección de etiqueta
N7:3 = 256
0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0
1
Dirección de etiqueta
N7:2 = 2
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 1 0
Paro de producción a las 13:3
Mensaje #1 mostrado
24
Dirección de etiqueta
N7:3 = 256
0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0
1
Dirección de etiqueta
N7:2 = 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
Programa controlador borra el Bit 1
24
Dirección de etiqueta
N7:3 = 256
0 0 0 0 0 0 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0
Bomba #3 sobrecargada
Mensaje #24 mostrado
Dirección de etiqueta
N7:2 = 0
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

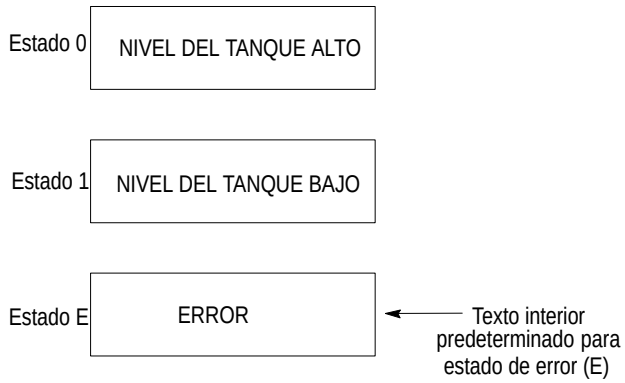
Valor

Cuando se selecciona Valor, el controlador activa un mensaje cuando la dirección de etiqueta contiene un valor específico. El mensaje se muestra hasta que el valor en la dirección de etiqueta se cambia.

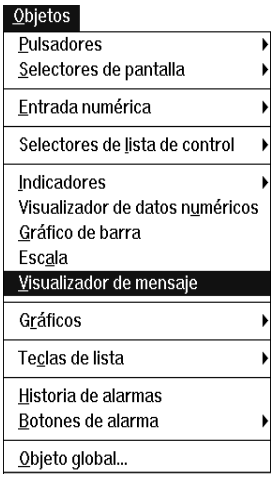
Estado de error

Los visualizadores de mensaje tienen un estado de error para notificar a un operador cuando los datos están fuera de rango o no disponible.

Usted no puede eliminar el estado de error. La única manera de acceder al estado de error es seleccionar el objeto y entonces seleccionar el estado E en la caja de Estado, en la barra de herramientas. El texto interior que aparece en el objeto para el estado E es Error. Usted puede asignar texto interior diferente o mostrar atributos al estado de error.



Crear un visualizador de mensaje



Esta sección muestra cómo crear un visualizador de mensaje.

Para crear un visualizador de mensaje:

1. Hacer clic sobre la herramienta de Visualizador de mensaje en la caja de herramientas.

   O escoger Visualizador de mensaje desde el submenú de Objetos.

2. Posicionar el cursor (+) y hacer clic sobre el botón izquierdo del mouse para darle el tamaño predeterminado. O arrastrar el cursor para darle tamaño al visualizador.

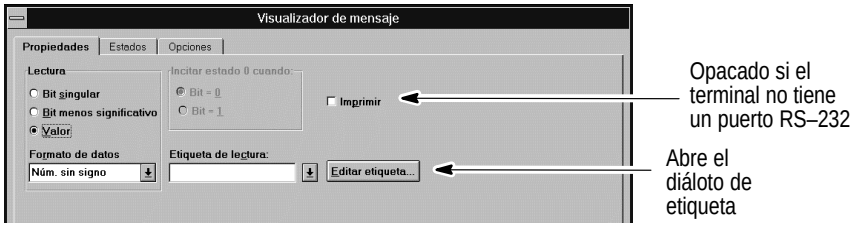
3. Para colocar otro visualizador de mensaje, mover el cursor a otra ubicación y hacer clic otra vez.
4. Hacer clic sobre el botón derecho del mouse para salir el modo de Mensaje.

   O hacer clic en la herramienta de selección en la caja de herramientas.

Establecer el número de mensajes en un visualizador

Para establecer los atributos de un visualizador de mensajes:

1. Hacer doble clic sobre el objeto de visualizador de mensaje.



2. Establecer los parámetros de operación del visualizador de mensajes, en el marcador de Propiedades.

Lectura

Especifica el tipo de datos que hacen que se muestre un mensaje.

Seleccionar	Para
Bit singular	Activar un indicador de 2 estados estableciendo o borrando un bit en la dirección de la etiqueta de leer. El número de estados debe ser establecido a 2 antes que la opción de bit singular esté disponible.
Bit menos significativo	Activar estados múltiples. Las entradas se muestran en una secuencia correspondiente a los bits establecidos en la dirección(es) de palabra(s), comenzando con la dirección de la etiqueta de leer. Los tipos de datos de la etiqueta para el bit menos significativo es un número sin signo.
Valor	Activar un estado basado en valor en la dirección de etiqueta de leer. Cada estado está vinculado a un valor diferente.

Nota: Si está usando más de 16 estados para la activación del Bit Menos Significativo(LSB), reserve hasta 124 direcciones de palabra consecutiva después de la dirección de etiqueta. Cada 16 estados = 1 dirección de palabra, (máximo de 2000 mensajes). El LSB sólo utilizará hasta la palabra del último estado.

Para la opción de Valor, debe especificar el formato de los datos. Seleccione un formato de la caja de la lista de Formato de datos. El tipo de datos de la etiqueta de leer debe ser compatible con el formato seleccionado para la aplicación a validar.

Usar este formato	Con este tipo de datos
Entero con signo	Entero con signo
4-BCD	4BCD
Binario	Entero sin signo
Hexadecimal	
Octal	
Entero sin signo	

Activar estado 0 cuando

Si Bit Singular fue seleccionado en el área de Leer, usted debe especificar si el mensaje 0 (estado 0) será activado con el Bit 0 o con el Bit 1.

Elegir	Para activar
Bit 0	Mensaje 0 cuando el bit está establecido a 0 y activar el estado 1 cuando el bit está establecido a 1.
Bit 1	Mensaje 0 cuando el bit está establecido a 0 y activar el estado 1 cuando el bit está establecido a 0.

Etiqueta de Lectura

Especificar el nombre de la dirección de etiqueta que activa el visualizador de mensaje. Si el nombre de la etiqueta no existe, puede entrar su nombre en ese momento. Editar la definición de etiqueta usando el botón de la etiqueta de editar o el Editor de Etiquetas.

Imprimir

Seleccionar la caja de verificación de Imprimir para imprimir los mensajes según son disparados. Cuando un estado es disparado, el texto asociado con el estado es impreso en la impresora conectada.

Configurar mensajes

Usar el marcador de Estado para:

- editar y formatear el texto para cada mensaje
- entrar un valor para disparar cada mensaje (si requerido)
- insertar un gráfico para cada mensaje
- editar las opciones de formato para el visualizador de mensajes
- añadir o eliminar el número de mensajes para el visualizador

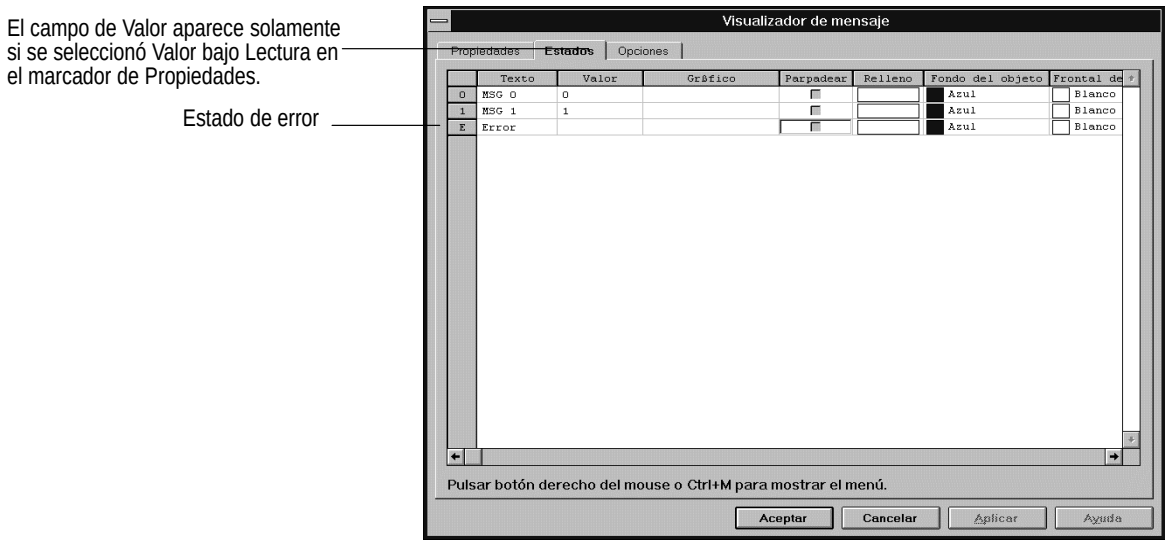
Para configurar mensajes:

1. Hacer clic sobre el marcador de Estado en el diálogo de Visualizador de mensaje.

   Una hoja de cálculo se abre. Cada fila representa un mensaje. El valor predeterminado es 2 mensajes (fila 0 y fila 1) y un estado de error (fila E).

   Los campos en cada fila definen el texto del mensaje y las características visuales de cada mensaje.

2. Editar los campos de mensajes según sea necesario
3. Al terminar, hacer clic sobre Aceptar, para salir del diálogo de Visualizador de mensaje.



Editar número de mensajes

Un Visualizador de mensaje soporta un máximo de 2000 mensajes (0 a 1999). Usar solamente el número de mensajes requeridos.

Para añadir mensajes a un Visualizador de mensajes:

Para cada mensaje que quiere añadir, escoger Añadir estado del menú emergente.

Un mensaje nuevo es añadido después del último mensaje pero antes del estado de error. Cada estado que añade es creado con los valores preseleccionados del mensaje 0.

Para eliminar mensajes, seleccionar el número de fila del mensaje que quiere eliminar y escoger Eliminar estado del menú emergente.

Entrar texto de mensajes

El campo de Texto contiene el texto que se va mostrar para cada mensaje. Hacer doble clic sobre la celda y substituir el texto predeterminado (Msg 0) con el nuevo texto del mensaje.

Otros campos de texto controlan como el texto es formateado.

- tamaño de texto (valor predeterminado varía con cada tipo de terminal)
- subrayar (el valor predeterminadoes: desactivado)
- parpadear (el valor predeterminadoes: desactivado)
- alinear a la izquierda, derecha o centro (el valor predeterminadoes: izquierda)
- color frontal

Para insertar variables en un mensaje:

1. Posicionar el cursor en el lugar del texto donde quiere insertar la variable.
2. Desde el menú emergente, escoger el submenú de Hora, Fecha o Variable o ASCII desde el menú de Variable incrustada.

   Una variable es insertada en el mensaje, para la variable de hora y fecha (/*T*/ para hora y /*D*/ para fecha). La hora y fecha son formateados usando las selecciones del diálogo de Configurar terminal.

   Un diálogo se abre cuando se selecciona Variable o ASCII, permitiendo formatear como la variable numérica o ASCII se mostrará (ver página 17–14 y 17–16). Al salir de este diálogo un variable es insertada en el mensaje con los detalles de formato propios de variable incrustada.

Entrar valores de estado

Si seleccionó Valor en el área de Lectura del marcador de Propiedades, el campo de Valor aparece para cada mensaje. Este campo define el valor numérico en la dirección de la etiqueta de lectura que disparará el mensaje al visualizador.

El rango del valor que puede entrar debe quedar dentro del rango del Formato de datos seleccionado en el marcador de Propiedades. El valor predeterminado para cada mensaje es el número de la fila (0 a 1999).

Formato de datos	Rango
Binario①	0000 0000 0000 0000 a 1111 1111 1111 1111
Entero sin signo	0 al 65535
Entero con signo	-32768 al +32767
4-BCD	0 al 9999
Hexadecimal①	0 al FFFF
Octal①	0 al 177777

① Formatos proporcionados para la entrada de datos. El terminal no muestra/transfiere estos formatos.

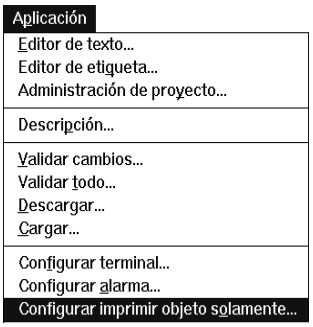
Crear un objeto para imprimir mensajes

Usted puede crear un objeto para enviar todos los mensajes disparados a la impresora, en lugar de mostrarlos en el Visualizador de mensajes. Cualquier variable incrustada en el mensaje también se imprime.

Un objeto de imprimir tiene las mismas propiedades que un visualizador de mensaje. Sin embargo, al configurar el mensaje que entra, solamente el texto se imprimir, no las opciones de formato.

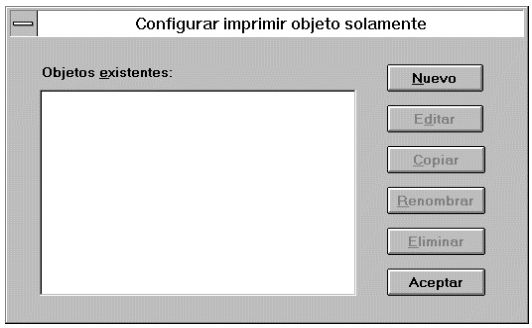
Los objetos de imprimir no están vinculados a pantallas en específico, como los objetos de visualizar. Por lo tanto, los mensajes pueden ser disparados cada vez que una aplicación se está ejecutando.

El objeto de imprimir solamente se soporta en terminales equipados con un puerto de impresora RS-232.

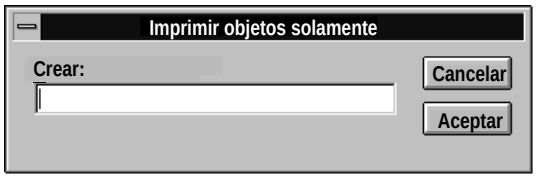


Para crear un objeto de imprimir mensajes solamente

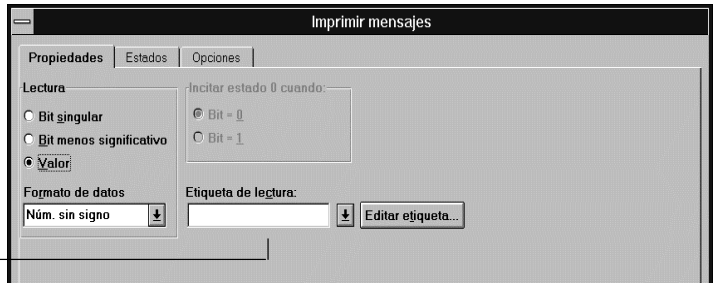
1. Escoger Configurar imprimir objeto solamente del menú de Aplicación.



2. Hacer clic sobre Nuevo.



3. Entrar un nombre único en la caja de Crear texto, (1 a 32 carácteres) para el objeto de imprimir. El nombre puede incluir espacios en blanco y símbolos.
4. Hacer clic sobre Aceptar, para abrir el diálogo para configurar el objeto de imprimir.

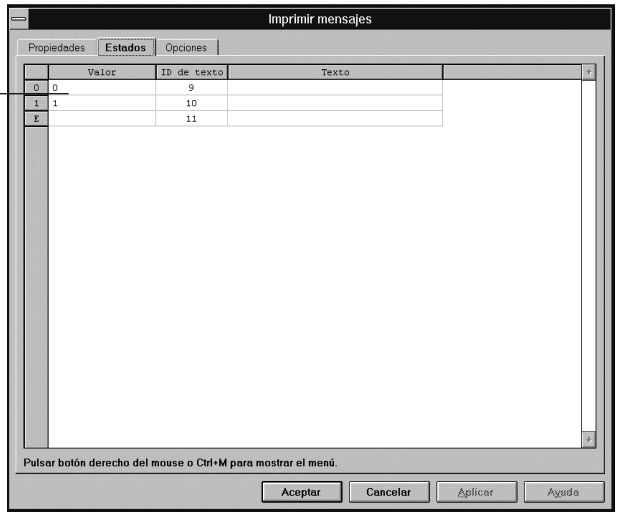


Los mensajes de imprimir solamente, no son soportados por las etiquetas internas

5. Configurar las propiedades para disparar mensajes de impresora. Son idénticas a las propiedades para el Visualizador de mensajes en la página 13–6.
6. Hacer clic sobre el marcador de Estado.

   Al principio el objeto de imprimir solamente es creado con 2 mensajes y un estado de error.

El campo de Valor solamente aparece si se seleccionó Valor en Lectura en el marcador de Propiedades.



7. Escoger Añadir estado de menú emergente para cada mensaje que quiere añadir al objeto de imprimir. Usar exactamente el número requerido.
8. Si el campo de Valor aparece para cada mensaje, entrar el valor que disparará el mensaje a imprimir.
9. En el campo de Texto, entrar el texto que se imprimirá cuando el mensaje sea disparado. Para insertar una hora, fecha o variable numérica, escoger la opción de Variable incrustada del menú de opción.
10. Al terminar, para salir del diálogo, hacer clic sobre Aceptar.

    El cuadro de diálogo de Configurar imprimir objeto solamente se vuelve a abrir. El objeto de imprimir creado aparece en la lista de Objetos existentes.

11. Para salir del diálogo, hacer clic sobre Aceptar.

Manejar objetos de imprimir

Para:	Hacer esto:
Editar un objeto de imprimir	1. Seleccionar el objeto de imprimir que quiere editar, de la lista de Objetos existentes. 2. Hacer clic sobre el botón de Editar para abrir el diálogo del objeto de imprimir. 3. Editar el marcador de Propiedades (si necesario). 4. Hacer clic sobre el marcador de Estados para editar el texto (y variables) asociadas con el diálogo del objeto de imprimir. 5. Hacer clic sobre Aceptar para salir del diálogo de objeto de imprimir.
Renombrar un objeto de imprimir	1. Seleccionar el nombre del objeto de imprimir que quiere renombrar, de la lista de Objetos existentes. 2. Hacer clic sobre el botón de Renombrar 3. En el diálogo que se abre, entrar un nombre de 1 a 32 carácteres para el objeto de imprimir. El nombre puede incluir espacios en blanco y símbolos. 4. Hacer clic sobre Aceptar. El objeto de imprimir aparece en la lista de Objetos existentes con el nombre nuevo.
Copiar un objeto de imprimir	1. Seleccionar el nombre del objeto de imprimir que quiere copiar, de la lista de Objetos existentes. 2. Hacer clic sobre el botón de Copiar. 3. En el diálogo que se abre, entrar un nombre de 1 a 32 carácteres para el objeto copiado. El nombre puede incluir espacios en blanco y símbolos. 4. Hacer clic sobre Aceptar. Existen dos versiones del objeto de imprimr, una con el nombre original y otra con el nombre nuevo. Editar las propiedades del objeto copiado como se describe arriba.
Eminar un objeto de imprimir	1. Seleccionar el nombre del objeto de imprimir que quiere eliminar, de la lista de Objetos existentes. 2. Hacer clic sobre el botón de Eliminar. Se le pide que confirme. 3. Hacer clic sobre Sí. Todas las definiciones de etiqueta asociadas con los objetos de imprimir son eliminadas **permanentemente**.

Usar objetos globales

Objetivos del capítulo

Este capítulo contiene las siguientes secciones:

Sección	Página
¿Qué es un objeto global?	14–1
Definir un objeto global	14–4
Usar un objeto global	14–5
Mover/Cambiar el Tamaño de los Objetos Globales	14–6

¿Qué es un objeto global?

Un objeto global es un objeto singular al que se puede hacer referencia en múltiples pantallas de un aplicación. Un objeto global es creado y almacenado una vez, sin importar el número de veces usado

Por ejemplo, si quiere usar el mismo control o visualizador de objeto en pantallas diferentes, **definir** el objeto como un objeto global. Usted puede hacer referencia al objeto global desde cualquier pantalla (sin volver a crearlo).

Los beneficios de usar un objeto global son:

- **reducir el tiempo de desarrollo**

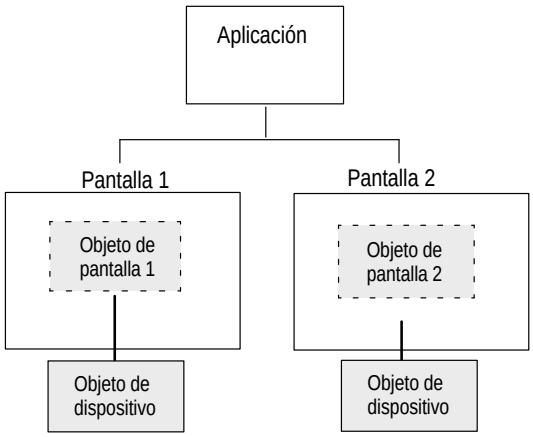
  Referencia a un objeto global en pantallas múltiples sin tener que volver a crear el objeto. Cuando las propiedades de un objeto global se editan, todos los ejemplos de objeto son actualizados automáticamente.

- **tamaño de aplicación reducido**

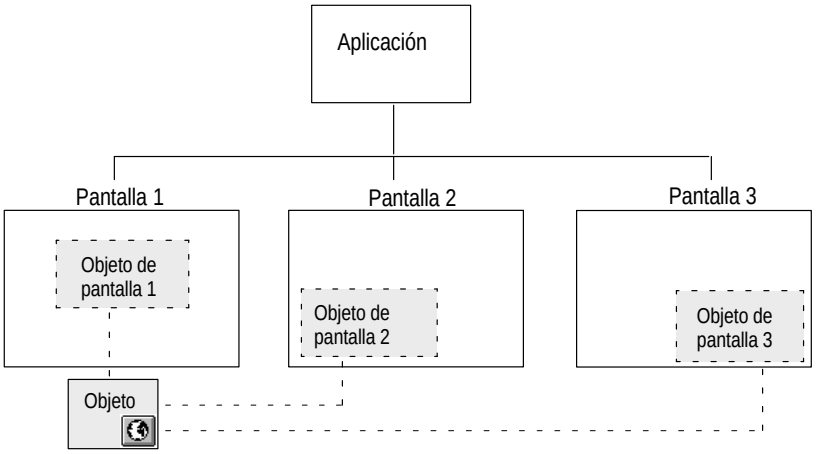
  Los objetos globles reducen la memoria porque se almacenan una sola vez, sin importar el número de vínculos a éste. Sólo se descarga al terminal una copia del objeto global.

Cada objeto ubicado en una pantalla de aplicación, tiene un:

- objeto de dispositivo – define las propiedades del objeto.
- objeto de pantalla – define la posición y tipo de entrada (celda táctil o tecla de función) del objeto.



El siguiente diagrama muestra como un objeto vuelve a ser reusado globalmente.

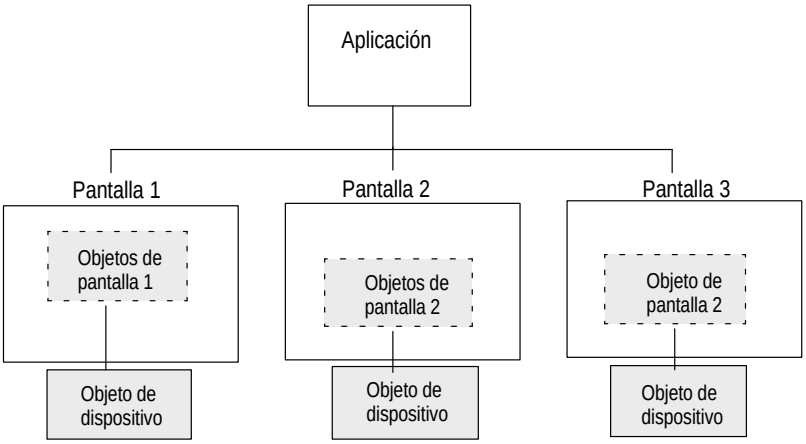


- El objeto en la pantalla 1 fue inicialmente creado con un objeto de dispositivo (definir objetos de propiedades) y un objeto de pantalla (definir la ubicación de pantalla y el tipo de entrada).
- El objeto en la pantalla 1 fue definido como un objeto global haciendo clic sobre Marcar para selección global en el diálogo de Opciones.
- El objeto global se vuelve a usar en la pantalla 2. A los objetos globales se accede desde el diálogo de Objeto global. Un dispositivo de pantalla fue creado vinculando el objeto global a la pantalla nueva.
- El objeto global se vuelve a usar en la pantalla 3. Otro dispositivo de pantalla fue creado vinculando el objeto global a la pantalla nueva.

Si las propiedades del objeto global se cambian, todos los vínculos a ese objeto también se actualizan.

Copiar un objeto

Al copiar un objeto a otra pantalla, el objeto nuevo es creado con las mismas propiedades y también se actualiza la información de pantalla. El objeto original y el objeto copiado son dos objetos únicos. Los cambios al objeto original no afectan el objeto copiado.



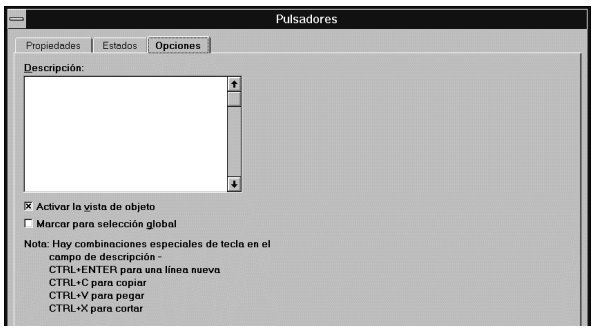
Definir un objeto global

Esta sección muestra como definir un objeto para uso global. Definir un objeto para uso global lo añade al diálogo de Objeto global. Desde este diálogo, seleccionar un objeto global y ubicar en la pantalla.

Nota: Cada objeto de control debe tener una etiqueta de escritura única, a menos que el objeto sea definido como un objeto global. Si crea objetos de control idénticos pero separados en pantallas diferentes, con la misma etiqueta de escritura, la aplicación no será validada.

Para definir y colocar un objeto global

1. Hacer clic sobre el marcador de Opciones desde el diálogo del objeto seleccionado.



2. Hacer clic sobre la caja de Marcar para selección global, hasta que una X aparece, indicando que el objeto está disponible para selección global. El objeto es añadido a una lista de objetos disponibles para uso global. La próxima sección muestra como acceder a los objetos globales.

   Para desactivar las selecciones globales, borrar la marca.

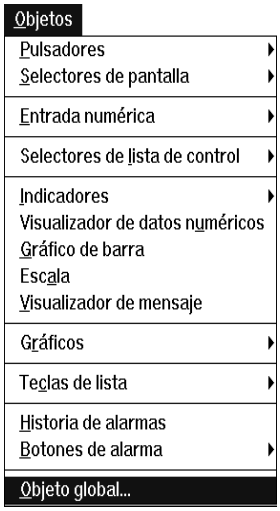
3. Al terminar, hacer clic sobre Aceptar, para regresar al diálogo del objeto.

Para definir un grupo de objetos disponibles para uso global:

1. Agupar los objetos.
2. Hacer doble clic sobre el grupo o seleccionar el grupo y pulsar ENTRAR, para abrir el diálogo de Opciones.
3. Hacer clic sobre la caja de Marcar para Selección Global hasta que aparezca una X que identifica que el grupo está disponible para selección global. Para desactivar la selección global, borrar la marca de verificación de la caja.
4. Hacer clic sobre Aceptar, para salir del diálogo.

Nota: Los primeros caracteres del texto de Descripción aparecerán en la lista de Objetos Globales para ayudarle a identificar la selección global agrupada. Sin embargo, de pantalla a pantalla, usted puede entrar una descripción única para cada ejemplo de un objeto global agrupado.

Usar un objeto global



Esta sección muestra como tener acceso a un objeto global. Usted puede tener acceso a un objeto global desde cualquier pantalla en una aplicación.

Usted no puede usar un objeto global dos veces en una pantalla. Puede, sin embargo, usar diferentes objetos globales en una pantalla.

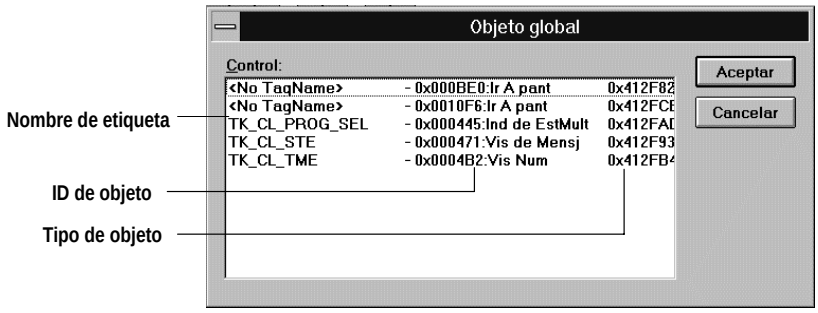
Los objetos globales no se pueden copiar ni pueden ser pegados. Usted debe colocar un objeto global en una pantalla usando el comando de Objeto Global.

Para seleccionar y colocar un objeto global:

1. Hacer clic sobre la herramienta de Objeto global, en la caja de herramientas.

   O escoger Objeto global del menú de Objetos.

   El diálogo del Objeto Global se abre. Desde el diálogo de Opciones, la caja lista todos los objetos marcados para uso global. Cada objeto global es identificado por su nombre de etiqueta, tipo de objeto e identificación del objeto. Los objetos sin nombre de etiqueta son listados de acuerdo al tipo de objeto.



2. Seleccione un objeto global en la caja de la lista de Control y haga clic sobre Aceptar.

   O hacer doble clic en el objeto global.

3. Posicionar el cursor (+) donde quiere colocar el objeto.

   Los objetos globales pueden aparecer en ubicaciones diferentes en pantallas diferentes.

4. Hacer clic sobre el botón izquierdo del mouse.

5. Hacer clic sobre el botón derecho del mouse para salir del modo de objeto global.

   O hacer clic sobre la herramienta de selección en la caja de herramientas.

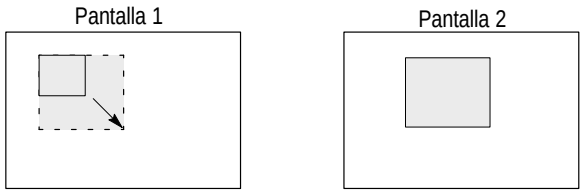
Excepto por la ubicación de pantalla y la asignación a la tecla de función, cualquier cambio a un objeto global, se aplica a todos los objetos. Un objeto global puede tener diferentes asignaciones de tecla de función y/o celda táctil de pantalla a pantalla.

Mover y Cambiar el Tamaño de los Objetos Globales

Esta sección muestra lo que sucede al mover o cambiar el tamaño de los objetos globales. Usted puede cambiar la ubicación de los objetos globales en una pantalla sin afectar la ubicación en otra pantalla. La ubicación no es un atributo global. Al cambiar el tamaño de un objeto en una pantalla, ésta cambia de tamaño en todas las otras pantallas porque el tamaño es un atributo global.

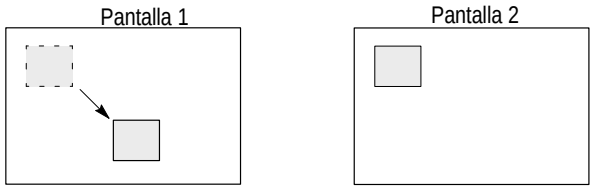
Cambiar el tamaño de un objeto global

Cuando se cambia el tamaño del objeto global en la Pantalla 1, la Pantalla 2 también cambia de tamaño.



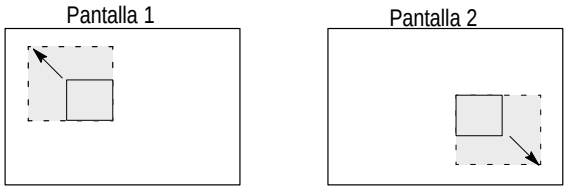
Mover un objeto global

Cuando se mueve el objeto global en la Pantalla 1, el objeto de la pantalla 2 mantiene su posición original.



Mover y cambiar de tamaño un objeto global

Cuando el objeto global en la Pantalla 1 se cambia de tamaño, o se mueve, el objeto en la Pantalla 2 permanece en su posición original (como se define por la esquina superior izquierda) pero cambia de tamaño.



Crear alarmas

Objetivos del capítulo

Este capítulo contiene las siguientes secciones:

Sección	Página
El sistema de alarmas	15–1
Crear Bandera de alarma	15–6
Crear Lista de alarma	15–9
Configurar parámetros globales de alarma	15–12
Definir disparos de alarma	15–14
Crear alarmas	15–16
Definir etiquetas opcionales para disparos	15–22
Definir etiquetas remotos usados por controlador	15–26
Ejemplos de alarma	15–28

Sistema de alarmas

El sistema de alarma en PanelView le notifica al operador cuando los valores específicos de disparo aparecen en direcciones específicas del controlador.

Antes de que el terminal pueda mostrar las alarmas, usted debe:

- definir las alarmas en su aplicación
- programar el controlador lógico para generar las alarmas

ATENCION: No usar su terminal como dispositivo primario de advertencia en aplicaciones que pueden resultar en herida física, daño de producto o tiempo improductivo.

Todas indicaciones críticas de alarma y respuestas críticas del controlador lógico deben emplear bloqueo o mecánico.

En PanelBuilder, usted define una serie de alarmas. Para cada alarma, usted define un mensaje y un valor de disparo. También puede especificar si la alarma se debe reconocer, debe ser mostrada y/o imprimida.

Usted también debe definir el marcador del disparo que vincula los mensajes de alarma y el programa de controlador. El programa monitoriza los valores para condiciones de alarma. Cuando el programa discierne una condición de alarma, establece el bit o valor en la dirección definida, por el marcador del disparo. El terminal lee este valor y provoca la alarma correspondiente.

Por ejemplo, para controlar el nivel de un tanque, definir una alarma con un valor de disparo de 1 y el “Tanque demasiado lleno”. Entonces programar el controlador para poner el bit (1) en la dirección del disparo cuando el tanque está lleno. Esto provoca el mensaje “Completo”.

Bandera de alarma

La bandera de alarma es un visualizador opcional que emerge sobre la pantalla actual cuando se provoca una alarma. La bandera contiene un mensaje que describe la condición de alarma y los botones de alarma (Reconocer alarma, Borrar alarma) que permiten al operador responder a la alarma.

Cuando se provocan alarmas, estas son añadidas a la Lista de alarma. Cuando se reconoce la alarma en la bandera, o se borra la bandera, la próxima alarma se muestra. La bandera muestra los mensajes en orden cronológico (la alarma provocada anteriormente, a la alarma provocada recientemente).

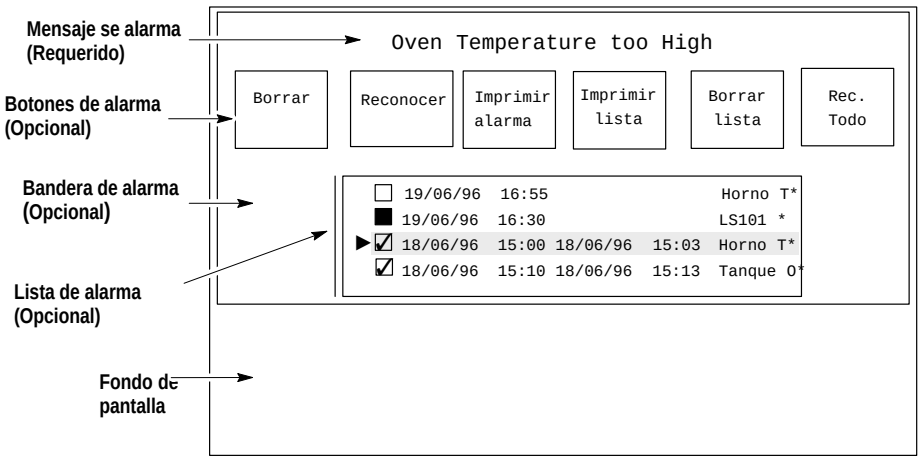
La Bandera de alarma es un visualizador global que se crea una vez en una aplicación, pero aparece en el mismo lugar en cada pantalla. Sólo las alarmas configuradas para ser mostradas aparecen en este menú emergente, al ser provocadas.

Usted puede configurar cuales objetos son desactivados cuando se muestra la Bandera de alarma. Las opciones son:

- todos los objetos en la pantalla son desactivados (el valor predeterminado) o
- sólo los objetos cubiertos son desactivados

Debajo se muestra un ejemplo de una Bandera de alarma con todos los objetos de alarma.

Ejemplo de Bandera de alarma



Borrar la bandera de alarma

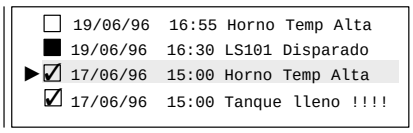
La Bandera de alarma permanece en el visualizador hasta que:

- el operador pulsa el botón de Reconocer
- el operador pulsa el botón de Borrar
- el operador pulsa el botón de Reconocer todo
- el controlador reconoce la alarma
- el controlador borra la alarma
- el terminal entra el Modo de configuración

Botones de alarma

Usted puede colocar los botones de alarma en la Bandera de alarma que permite al operador responder a la alarma. Algunos de los botones sólo aparecen en la Bandera de alarma, mientras otros también pueden aparecer en otras pantallas.

Botón:	Hace esto:	Botones de alarma	Cualquier pantalla
Reconocer	Reconocer el recibo de la alarma actualmente mostrada en la Bandera de alarma. Pulsar el botón de Reconocer elimina la Bandera de alarma del visualizador del terminal pero **no elimina las condiciones de alarma.** La alarma es marcada reconocida en la Lista de alarma. **Nota**: La alarma seleccionada en la lista es la alarma más reciente, no la alarma reconocida. Puede que la alarma reconocida no sea visiable.	✓	
Borrar	Borrar la Bandera de alarma del visualizador del terminal sin reconocer la alarma Pulsar el botón de Borrar **no elimina las condiciones de alarma.** Si no se configuran alarmas a reconocer, entonces la Bandera de alarma debe contener el botón de Borrar.	✓	
Imprimir	Imprimir el mensaje actual en la Bandera de alarma. Este botón opera con una sola alarma. Con cada mensaje, usted puede imprimir: • hora y fecha de alarma • hora y fecha de reconocer • provocar el valor Sólo los terminales equipados con un puerto de impresora de RS–232 soportan el botón de Imprimir lista. Usted también puede configurar un mensaje de alarma para que se imprima automáticamente al ser provocado.	✓	
Rec Todo	Reconocer todas las alarmas en la Lista de alarma, que no se han reconocido. Pulsar el botón de Reconocer todo elimina la Bandera de alarma del visualizador del terminal, pero **no elimina las condiciones de alarma.** Cada alarma es marcada reconocida, en la Lista de alarma	✓	✓
Borrar lista	Borrar la Lista de alarma. La lista se borra automáticamente cuando se descarga una aplicación. Un mensaje de advertencia se muestra, preguntando que el operador confirme o cancele la operación de borrar.	✓	✓
Imprimir lista	Imprimir todas las alarmas en la Lista de alarmas. Con cada mensaje de alarma usted también puede imprimir: • hora y fecha de alarma • hora y fecha de reconocer • provocar el valor Sólo los terminales equipados con un puerto de impresora RS–232 soportan el botón de Imprimir lista.	✓	✓



Lista de alarma

La Lista de alarma registra la información de alarmas provocadas. El número máximo es 100 o cuantas alarmas (hasta 100) el terminal puede tener en la RAM no volátil. Usted puede establecer el número de alarmas almacenadas en la lista (1–100). El valor predeterminado es 25.

La Lista de alarma se puede usar múltiples veces en una aplicación. Puede aparecer en la Bandera de alarma y en otras pantallas de la aplicación.

Cada vez que se provoca una alarma, se agrega a la Lista de alarma, la alarma más reciente se muestra a la cabeza de la lista.

Cada alarma se puede configurar para ocupar múltiples líneas en la lista. Los siguientes datos se muestra para cada alarma, en el orden mostrado:

- indicador de reconocer (requerido)

  ☑ = Alarma reconocida
  ☐ = Alarma no reconocida
  ■ = No hay que reconocer

- hora y fecha de alarma (opcional)
- hora y fecha de reconocer (opcionales)
- alarma de valor del disparo(opcional)
- alarma de texto, inclusive variables (requerida)

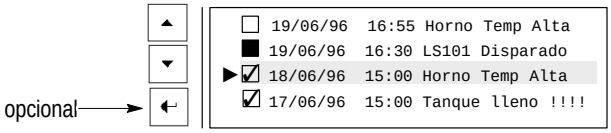
Si la Lista de alarma está llena cuando se provoca una alarma, la alarma más reciente se añade a la parte superior de la lista y:

- La alarma más antigua que no requiere reconocimineto se elimina de la lista (esto incluye las alarmas que se han reconocido o alarmas que no requiere reconocimiento).
- Si todas las alarma que no requieren reconocimiento se han eliminado, la alarma más antigua se elimina.

Si se requiere una lista permanente, usar el botón de Imprimir lista para comúnmente imprimir la Lista de alarma, o configurar alarmas a imprimir en ocurrencia.

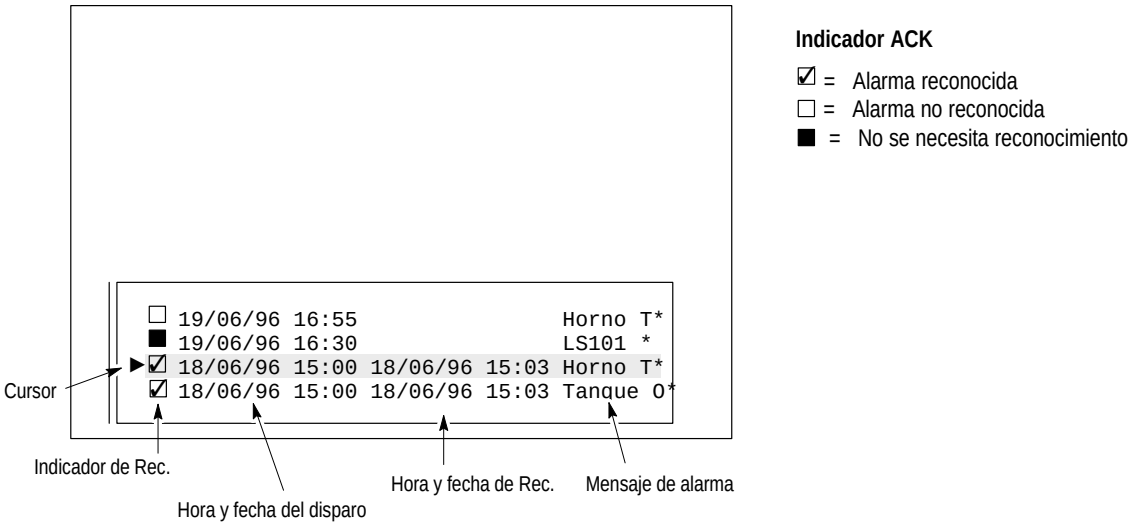
El operador puede reconocer una alarma en la lista usando las teclas de flecha arriba y abajo que se encuentran sobre el terminal, para seleccionar una alarma y pulsar la tecla de Entrada

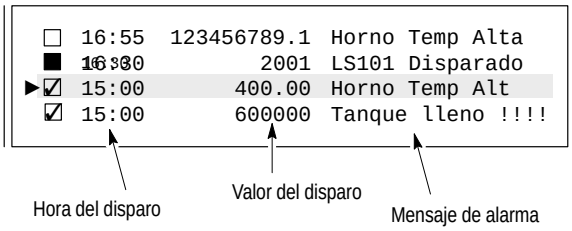
Los terminales de pantalla táctil requieren Teclas de Lista para mover el cursor hacia arriba y abajo en la lista. Usted puede usar opcionalmente la tecla de Entrar para permitir que el operador reconozca una alarma en la lista.

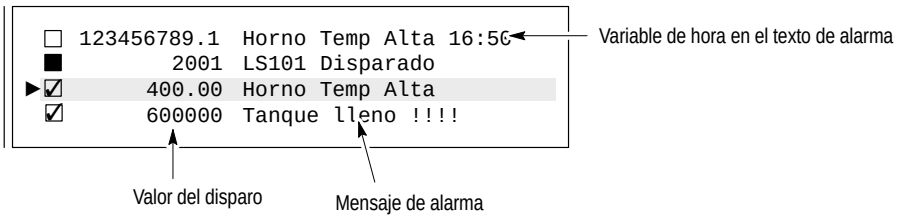


A la teclas de lista se accede desde el submenu de Objetos▸Teclas de Lista.

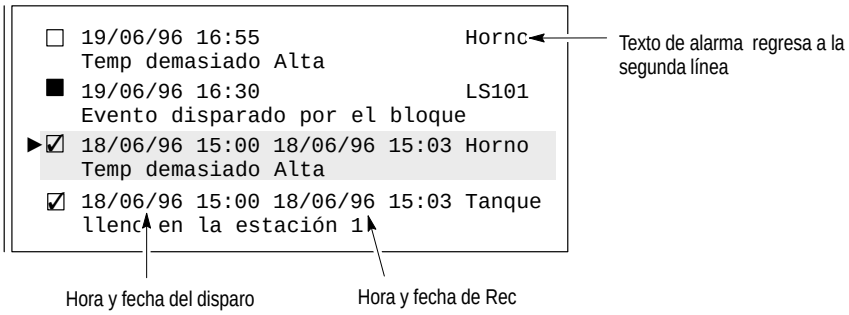
Ejemplos de lista de alarma


Indicador ACK
☑ = Alarma reconocida
☐ = Alarma no reconocida
■ = No se necesita reconocimiento
☐ 19/06/96 16:55 Horno T*
■ 19/06/96 16:30 LS101 *
▶☑ 18/06/96 15:00 18/06/96 15:03 Horno T*
☑ 18/06/96 15:00 18/06/96 15:03 Tanque O*
Cursor
Indicador de Rec.
Hora y fecha del disparo
Hora y fecha de Rec.
Mensaje de alarma


☐ 16:55 123456789.1 Horno Temp Alta
■ 16:30 2001 LS101 Disparado
▶☑ 15:00 400.00 Horno Temp Alt
☑ 15:00 600000 Tanque lleno !!!!
Hora del disparo
Valor del disparo
Mensaje de alarma


☐ 123456789.1 Horno Temp Alta 16:56
■ 2001 LS101 Disparado
▶☑ 400.00 Horno Temp Alta
☑ 600000 Tanque lleno !!!!
Variable de hora en el texto de alarma
Valor del disparo
Mensaje de alarma

Entradas de lista de 2 líneas


☐ 19/06/96 16:55 Hornc
Temp demasiado Alta
■ 19/06/96 16:30 LS101
Evento disparado por el bloque
▶☑ 18/06/96 15:00 18/06/96 15:03 Horno
Temp demasiado Alta
☑ 18/06/96 15:00 18/06/96 15:03 Tanque
llenc en la estación 1
Texto de alarma regresa a la segunda línea
Hora y fecha del disparo
Hora y fecha de Rec

Crear Bandera de alarma

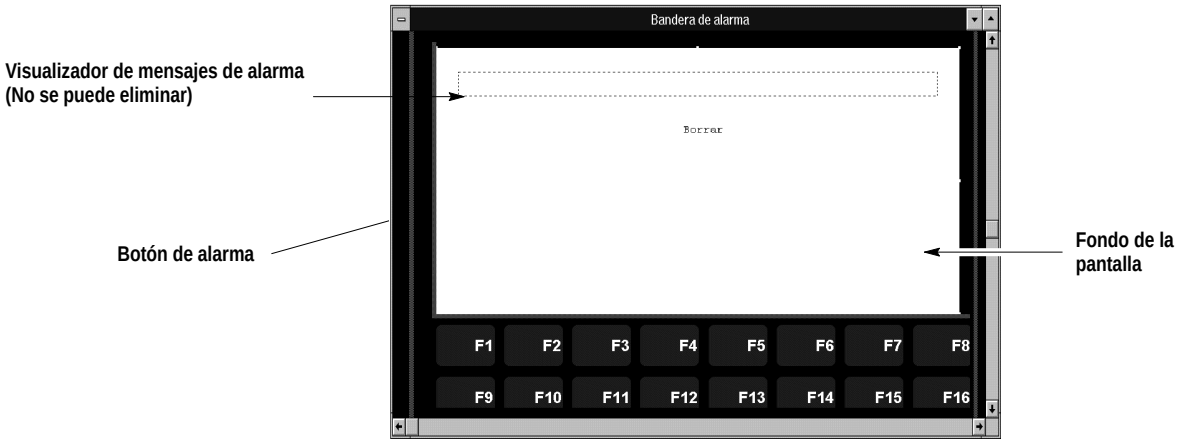
Esta sección demuestra como crear la Bandera de alarma. La Bandera de alarma se crea como una pantalla separada, global a todas las pantallas en la aplicación. Los objetos de control cubiertos por la bandera son desactivados cuando la bandera se muestra en el terminal.

Para crear la Bandera de alarma:

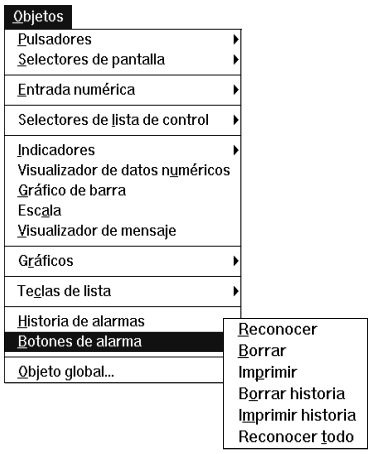
1. Escoger Crear Bandera de alarma del menú de Pantalla.
La pantalla de Bandera de alarma se abre. La bandera predeterminada aparece en la parte superior de la pantalla con:

- un visualizador de mensaje de alarma (1 línea) que no puede ser borrada
- el botón de borrar

En terminales de color, el fondo predeterminado para Bandera de alarma y objetos de alarma, es rojo; el color frontal es blanco. En terminales de escala gris, el fondo es negro y la parte frontal es blanca. Los colores se pueden cambiar usando Paleta de color.



La Bandera de alarma se puede mover y se le puede dar tamaño, pero no se le puede dar un tamaño más pequeño que los objetos en la bandera.



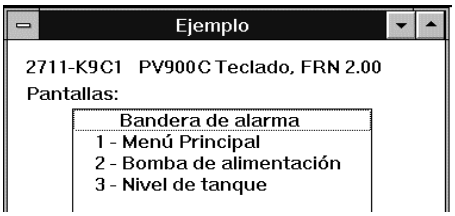
2. Crear otros botones de alarma que quiere aparezcan en la Bandera de alarma, escogiendo los objetos apropiados de los Objetos▶Botones de alarma.
Si la Bandera de alarma está seleccionada, se debe deseleccionar antes de seleccionar un objeto dentro de la bandera. Para deseleccionar la bandera, hacer clic fuera de la bandera.

3. En terminales con teclado, hacer doble clic en cada objeto de Alarma para abrir su diálogo y seleccionar la tecla de función que activará el botón.

La entrada de celda táctil se selecciona automáticamente para pantallas táctiles.

4. Escoger Cerrar del menú de Pantalla para Cerrar la pantalla de Bandera de alarma o hacer doble clic sobre la caja de menú de Control en la pantalla.

   La Bandera de alarma aparece en la ventana de archivo de aplicación como una pantalla separada. No se puede reagrupar como otras pantallas.



Visualizador de Mensajes de alarma

Con el visualizador de Mensajes de alarma seleccionado en la Bandera de alarma, usted puede acceder a otro texto de alarma en la aplicación.

Para desplazarse por texto de alarma en la aplicación:

1. Seleccionar el Visualizador de Mensaje de alarma en la Bandera de alarma.
2. Pulsar las teclas de flecha de arriba y abajo para desplazarse por el texto de alarma disponible.

Para seleccionar texto de alarma para aparecer en el Visualizador del Mensaje de alarma:

1. Hacer doble clic el Visualizador de Mensaje de alarma en la Bandera de alarma.

   el marcador de Alarmas (el diálogo de Configurar alarma) se abre.

2. Seleccionar el número de la fila del texto de alarma que usted quiere aparezca en el visualizador.
3. Hacer clic sobre Aceptar para salir la etiqueta de alarma.

   El Visualizador de mensajes de alarma se actualiza con el texto seleccionado.

▶ Usted también puede crear y editar la alarma de texto directamente desde Visualizador del Mensaje de alarma.

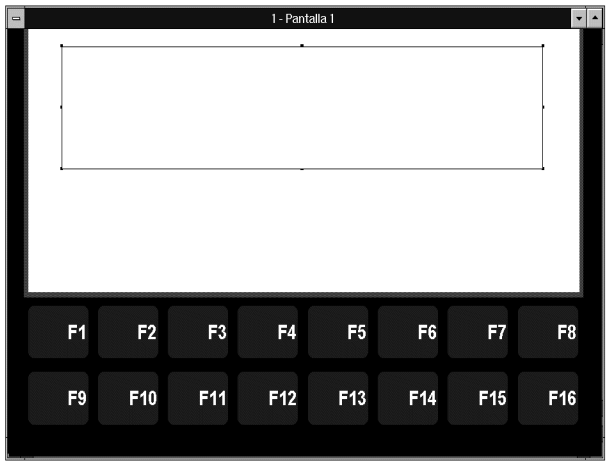
Mostrar posición de Bandera de alarma

Usted puede mostrar la ubicación de la Bandera de alarma desde cualquier pantalla en la aplicación. Mostrando la bandera, usted puede ver que objetos están cubiertos y cuales no. Esto es importante si usted quiere desactivar sólo los objetos cubiertos por la bandera o para colocar los objetos en la pantalla donde no se cubrirán.

Para conmutar la Bandera de alarma entre activada o desactivada:

Escoger Posición de Bandera de alarma desde el menú de Ver. Una marca de verificación (✓) al lado del comando indica que la bandera está activa.

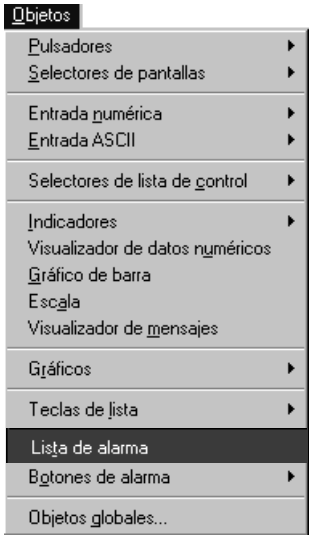
La bandera aparece como un rectángulo (blanco en terminales de color/escala gris, y negro en terminales monocromos). Usted no puede mover ni darle tamaño a la bandera a menos que esté en la pantalla de Bandera de alarma.



Crear Lista de alarma

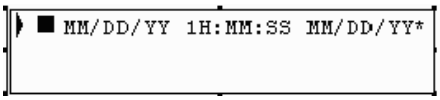
La Lista de alarmas funciona como un selector de la lista de control. La Lista de alarma puede aparecer en la Bandera de alarma o en otra pantalla de aplicación.

Los terminales de pantalla táctil requieren que se usen Teclas de Lista para mover el cursor hacia arriba o abajo en la Lista de alarma. Usted puede usar la tecla de Entrar para permitir que el operador reconozca una alarma en la lista. Las teclas de lista se pueden acceder desde el submenú de Objetos ▸Teclas de lista.



Para crear la Lista de alarma:

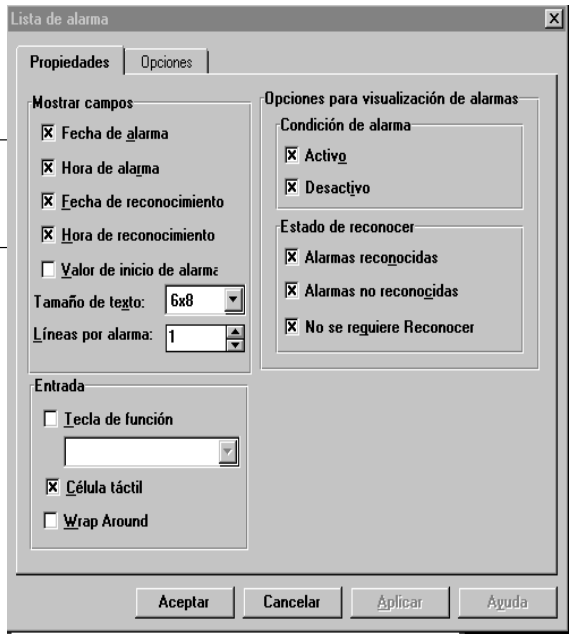
1. Escoger la Lista de alarmas del menú de Objetos.
2. Colocar y dar tamaño al objeto.



El formato de las entradas en la Lista de alarmas no aparece hasta que crea el texto de alarma (la etiqueta de Alarmas/diálogo de Configurar alarma).

3. Hacer doble clic en el objeto para abrir su diálogo.

El formato de los campos de hora y fecha es controlado por el formato establecido en el marcador de Hora/Fecha del diálogo de Configurar.



4. Bajo Mostrar Campos, seleccionar:
   - campos para mostrar para cada alarma. Los campos se muestran en el orden mostrado, con el texto de alarma añadido a los campos.
   - tamaño de texto de los caracteres en la lista (el tamaño de texto varía en los terminales PanelView).
   - número de líneas (1 a 9) a mostrar para cada entrada de alarma. El número máximo de líneas varía dependiendo del tamaño de texto y el tamaño del objeto de la Lista de alarma.

5. Bajo la Opción de Mostrar Alarma, especifíque las condiciones de alarma y reconozca los estados que aparecen en la lista.

Al principio todas las opciones están activadas. Esto significa que todas las alarmas son mostradas sin importar la condición o el estado, siempre y cuando el buffer del terminal tenga espacio.

Importante: Cada Lista de Alarma debe mostrar al menos una condición de alarma y un estado de reconocimiento. Un mensaje de error aparece si no selecciona ninguna de las cajas.

Para las Condiciones de Alarma, puede mostrar:

- alarmas activas – Estas alarmas han cumplido con las condiciones de disparo. Esta opción sólo es apropiada para las alarmas disparadas por bit.
- alarmas inactivas – Estas alarmas fueron disparadas pero no cumplen con las condiciones de fallo, o fueron borradas.

Para el Estado de Reconocer, usted puede mostrar los siguientes estados de alarma (en el terminal):

- alarmas reconocidas
- alarmas sin reconocer
- no hay que reconocer

La próxima página muestra ejemplos de las configuraciones de Lista de Alarmas.

6. Bajo Entrada:

- seleccionar la tecla de función para activar la lista en terminales con teclado
- desactivar o activar Wrap Around para el cursor de lista

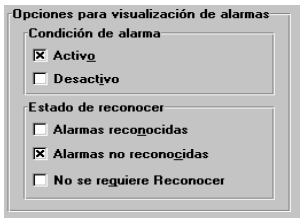
Wrap Around especifica si el cursor de selección se mueve a la parte superior o inferior de la lista cuando el operador pulsa la tecla de flecha hacia arriba o abajo en el primer o último item de la lista.

Ejemplos de la Lista de Alarma

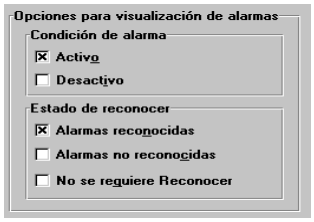
Usted puede crear múltiples listas de alarma para mostrar los tipos específicos de información para las alarmas.

- Alarmas activas sin reconocer.
  Cuando se reconoce una alarma disparada por bit en el terminal, la alarma automáticamente se elimina de la lista.

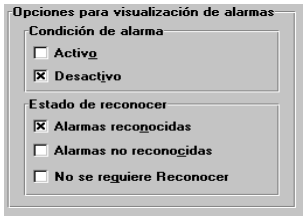
  Si una alarma activa se borra o no cumple con las condiciones de disparo, se considera inactiva y se elimina de la lista. Si la alarma se dispara otra vez, la alarma original no se vuelve activar. En su lugar, se crea un nuevo ejemplo de la alarma.



- Alarmas activas reconocidas.
  Cuando se reconoce una alarma disparada por bit en el terminal, la alarma automáticamente se añade a la lista.

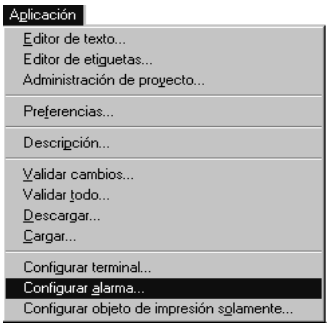


- Alarmas inactivas reconocidas.
  Cuando una alarma no reconocida en el terminal se reconoce, la alarma automáticamente se añade a la lista.



Una alarma activa que se hace inactiva, se elimina automaáticamente de la lista.

Configurar parámetros globales para alarmas



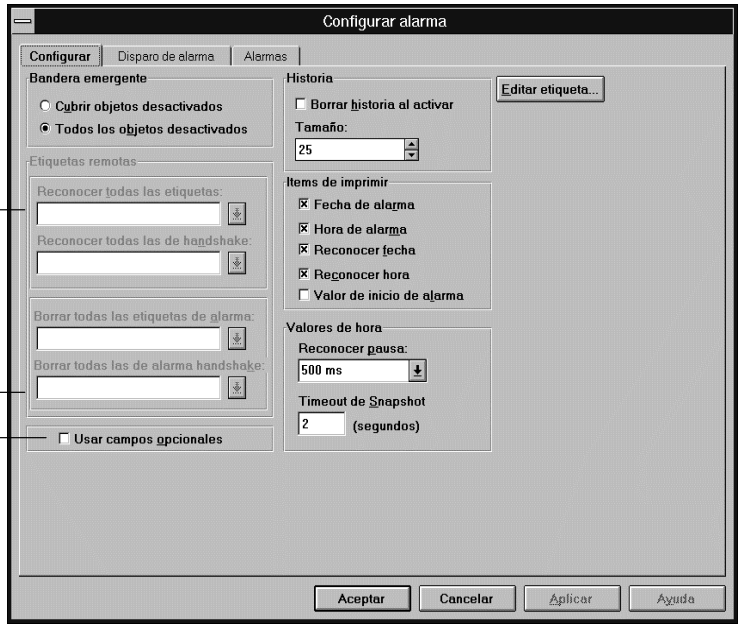
Esta sección muestra como configurar los parámetros globales que aplican a todas las alarma y a los objetos de alarma:

- que objeto de pantalla desactivar cuando se muestra la Bandera de alarma
- tamaño de Lista de alarma y si borrar la lista al inicializar
- los datos para imprimir con texto de alarma cuando se imprime una alarma
- reconocer pausa (hold time) y timeout de snapshot

Para configurar los parámetros globales para alarmas:

1. Escoger Configurar alarma del menú de Aplicación.

2. Seleccionar el marcador de Configurar



Las Etiquetas remotas son usadas por el controlador para reconcer y borrar todas las alarmas. Las Etiquetas remotas son activadas cuando se selecciona la caja de campos opcionales

Esta caja de verificación activa las etiquetas remotas y los campos de etiqueta opcional en el marcador de Disparo de alarma. Ver páginaNO TAG.

3. Bajo el menú emergente, especificar si:

- Los objetos cubiertos o los objetos parcialmente cubiertos son desactivados cuando se muestra la Bandera de alarma.
- Todos los objetos en la pantalla son desactivados cuando se muestra la Bandera de alarma. Esto es el valor predeterminado inicial.

4. Bajo lista, especificar:

Borrar lista al activar	Seleccionar esta opción al borrar todas las entradas en la Lista de alarma cuando el terminal es restablecido
Tamaño	Especificar el número máximo de alarmas para almacenar en la Lista de alarmas. Seleccionar un valor entre 1 y 100. El valor predeterminado es 25. El número máximo de alarmas actuales almacenadas depende del RAM no volátil disponible en el terminal.

5. Bajo Items de imprimir, seleccionar los datos a imprimir con texto de alarma cuando:

- botón de imprimir alarma es pulsado
- alarma se configura para imprimir automáticamente cuando se provocó
- botón de imprimir Lista de alarma es pulsado

Los artículos de impresión son:

- Fecha de alarma
- Hora de alarma
- Fecha de reconocer
- Hora de reconocer
- Valor de inicio de alarma

Los artículos se imprimen en el orden listado, con el texto de alarma añadido a los artículos.
Para imprimir las alarmas, su terminal se debe equipar con un puerto RS–232 de impresora.

6. Bajo Valores de hora, especificar:

Reconocer pausa ACK	Plazo de tiempo que el terminal tiene el valor del disparo en la dirección definida por la etiqueta de Reconocer. El tiempo de pausa debe exceder el tiempo de escán del controlador para asegurar que se lea por lo menos una vez. Los valores de pausa son 0, 50, 250, 500, 750, o 1,000 milisegundos. El valor predeterminado inicial es 500.
Timeout de Snapshot	Plazo de tiempo el terminal espera el controlador para completar el escán de E/S cuando se provoca una alarma. Si el mensaje contiene las variables incrustadas, el controlador tendrá que completar varios escánes. Las variables aparecen en el mensaje de alarma como????, hasta que los datos se leen. Si los datos no se leen antes de que ocurra la pausa, la variable aparece como ****. La pausa se entra en segundos. El valor predeterminado inicial es 2 segundos.

7. Hacer clic sobre Aceptar, para salir.

Definir disparos de alarma

Esta sección demuestra como definir los disparos para alarmas. Para cada disparo, usted debe definir un:

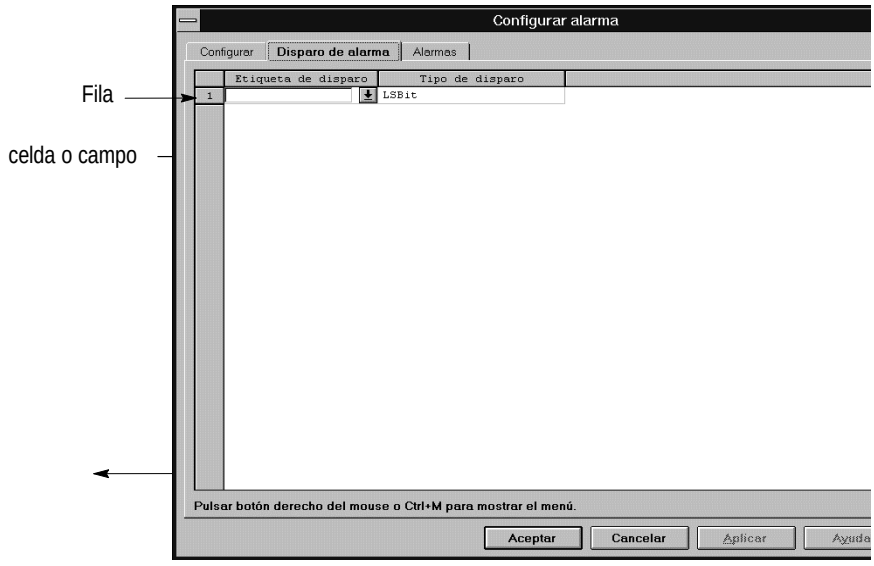
- etiqueta de disparo (dirección de controlador que el terminal monitoriza para un valor de disparo de alarma. La mayoría de las aplicaciones sólo usan una etiqueta de disparo de alarma)
- tipo de disparo (Bit, LSBit, o Valor)

Los disparos son asignados a alarmas en el marcador de Configurar alarma.

Para crear o editar la alarma los disparos:

1. Escoger Configurar alarma del menú de Aplicación.
   O hacer doble clic sobre el Visualizador de Mensaje de alarma.
2. Seleccionar el marcador de Disparo de alarma.
   Cada disparo de alarma se entra como una fila separada en una hoja de cálculo. Las celdas en cada fila definen información específica para cada disparo.
   - Para seleccionar una fila, hacer clic sobre el número de la fila.
   - Para seleccionar una celda, hacer clic sobre la celda, o pulsar TAB o las teclas de flecha.

   Algunas celdas requieren entrar texto y algunas se desplazan para mostrar otras opciones de selección.



La mayoría de las operaciones son ejecutadas haciendo clic sobre el número de la fila y escogiendo un comando de este menú.

3. Hacer clic sobre el marcador de Etiqueta de disparo y:
   - escribir un nombre único para la dirección donde el controlador pondrá un bit o el valor para provocar una condición del alarma, o
   - seleccionar el nombre de un marcador existente

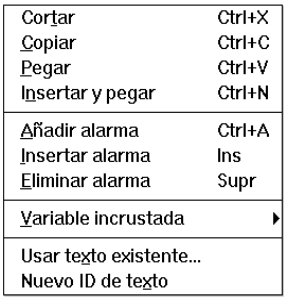
   Mientras está en el campo de Etiqueta de disparo, escoger Editar etiqueta del menú emergente, para editar las definiciones del marcador. El cuadro de diálogo del Formulario de Etiqueta se abre. Al terminar, hacer clic sobre Aceptar, para cerrar el diálogo.

4. En el campo de Tipo de disparo, seleccionar el tipo de datos del disparo almacenado en la dirección de la Etiqueta de disparo.

Seleccionar:	Para:
Bit	Provocar una alarma según ocurre. Las alarmas múltiples pueden ser disparadas a la misma vez. La posición de bit puede estar dentro: • dentro de una palabra (0 bit a 15 bits) • dentro de un bloque de palabras consecutivas. Reservar hasta 16 palabras consecutivas (0 bit a 255 bits) después de la dirección de etiqueta. Cada bit que cambia de 0 a 1 provocará una alarma cuyo valor de disparo correspondrá al bit. El programa del controlador debe restablecer cada bit (0) después que la alarma correspondiente se muestra.
LSBit (Bit Menos Significativo)	Provocar una alarma en una secuencia de prioridad (del bit menos significativo a bit mas significativo) basada en la posición del bit: • dentro de una palabra (0 bit a 15 bits) • dentro de un bloque de palabras consecutivas. Reservar hasta 16 palabras consecutivas (0 bit a 255 bits) después de la dirección de etiqueta. El bit de orden más bajo que cambia de 0 a 1 provocará una alarma cuyo valor de disparo corresponde al de ese bit. Bits de orden mayor son ignorados hasta que el bit de orden menor es borrado por el programa del controlador.
Valor	Provocar un alarma basada en un valor en la dirección de Etiqueta de disparo. Valores de disparo para alarmas se definen en Etiqueta de alarma. Sólo se puede disparar una alarma a la vez, para cada disparo.

5. Para añadir disparos adicionales, escoger Añadir disparo del menú emergente para cada disparo que quiere añadir.
   Repetir los pasos 3 y 4 para definir cada disparo
6. Seleccionar la Etiqueta de alarma para asignar los disparos a los mensajes de alarma.

Provocar operaciones



A muchas operaciones de disparo se accede desde un menú. Para abrirlo, sujetar el botón derecho del mouse o teclear CTRL + M.

Seleccionar:	Para:
Cortar	Cortar las celdas, filas o columnas seleccionadas al portapapeles.
Copiar	Copiar las celdas, filas o columnas seleccionadas al portapapeles
Pegar	Pegar las celdas, filas o columnas previamente copiadas a un área de hoja de cálculo.
Insertar y pegar	Pegar la alarma copiada o cortada encima de la fila actual.
Añadir alarma	Añadir una alarma nueva después de la última alarma. La alarma se crea con el próximo número disponible.
Insertar alarma	Insertar un alarma nueva encima de la alarma actual. La alarma se crea con el próximo número disponible.
Eliminar alarma	Eliminar permanentemente la alarma seleccionada.
Variable incrustada	Abrir un submenu para insertar hora, fecha o variable numérica en el texto de alarma. Para editar una variable numérica, seleccionar Editar Variable.
Usar texto existente	Abrir el diálogo de Usar texto existente permitiendo que el operador copie un mensaje a la fila actual
Nuevo ID de texto	Cambiar el número de identificación del texto al próximo número disponible.

Crear alarmas

Esta sección muestra como crear alarmas para una aplicación. Cada alarma tiene los siguientes atributos:

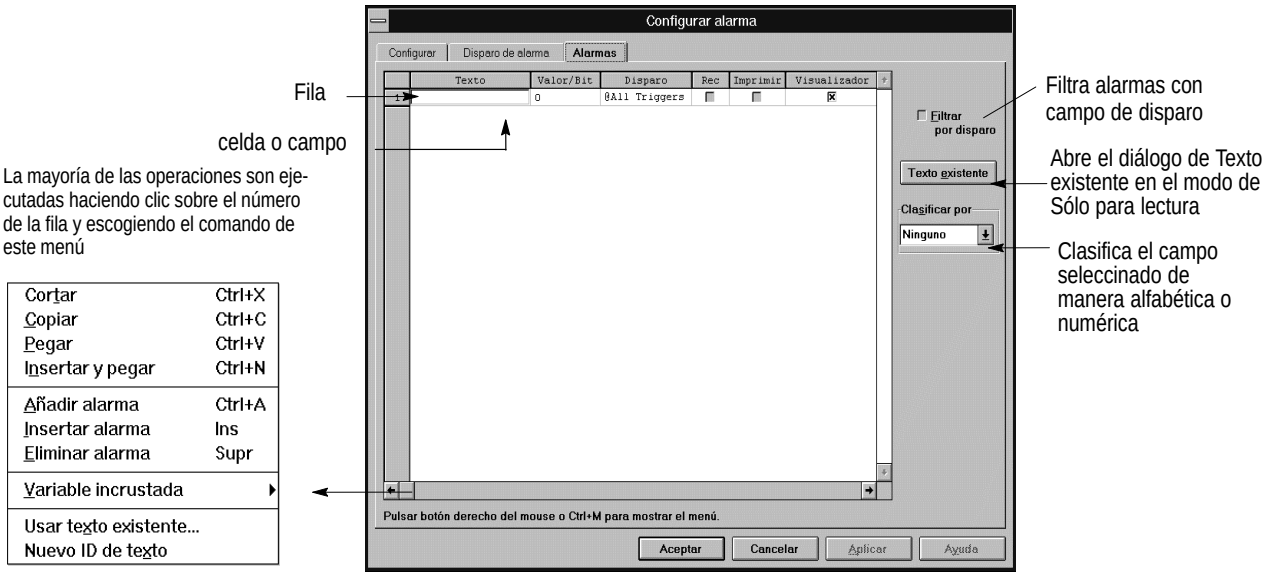
- texto de alarma (inclusive hora, fecha o variable numérica o ASCII)
- valor o bit para provocar la alarma
- Etiqueta de disparador (predefinido en la etiqueta de Disparo de Alarma)
- si la alarma requiere el reconocimiento
- si la alarma se imprime y/o muestra en la Bandera de alarma cuando se provoca
- los colores de fondo/frontal del texto de alarma

La etiqueta de disparo, las variables en el texo, y otras etiquetas de alarma (si se usan) deben estar en el mismo grupo de escán.

Para crear o editar las alarmas:

1. Escoger Configurar alarma del menú de Aplicación.
   O hacer doble clic sobre el Visualizador de Mensajes de alarma en la Bandera de alarma.
2. Seleccionar el marcador de Alarmas.
   Cada alarma se entra como una fila en una hoja de cálculo. Cada fila contiene las celdas o los campos que definen el atributos de alarma.
   - Para seleccionar una fila, hacer clic sobre el número de la fila.
   - Para seleccionar una celda, hacer clic en la celda, o pulsar TAB o las teclas de flecha.

   Algunas celdas requieren que se entre texto, algunas tienen listas desplazadoras y otras cajas de verificación para activar/desactivar una opción.



3. Editar los campos de alarma según sea necesario.
4. Añadir alarmas escogiendo Añadir alarma del menú emergente, para cada alarma que quiere añadir.
5. Al terminar, hacer clic sobre Aceptar para salir del diálogo o seleccionar otra etiqueta.

Campos de alarma

Campos de alarma	Descripción	Notas:
Texto	Entrar el texto de alarma que aparecerá en Bandera de alarma y Lista de lista, al provocar la alarma.	Máximo de caracteres = 255 El texto puede incluir hora, fecha o variables numéricas. Las variables incrustadas deben estar en el mismo grupo de escán que las etiquetas de alarma.
Valor/Bit	Especificar el valor o bit que el controlador escribe a la dirección de Etiqueta de disparo cuando detecta una condición de alarma. Esto causa que el texto de alarma aparezca en la Bandera de alarma o en la lista del Alarma.	Para el Bit o LSBit, entrar la posición offset del bit que provocará la alarma. Esto es: • rango válido es 0 a 255 para bit, con signo/sin signo, o tipos de datos BCD. Para arreglos de bits, el ranfo es el tamaño del arreglo. • 0 es un mensaje de alarma válido Para Valor • rango válido depende del tipo de datos en la etiqueta de disparos • 0 está reservado
Disparo	Seleccionar el nombre de la etiqueta de disparo que asociar con el texto de alarma.	El marcador del disparo y su atributos se definen en la Etiqueta de disparos de Alarma.
Rec	Especificar si el texto de alarma mostrado en la Bandera de alarma debe ser reconocido por un operador o controlador.	Seleccionar la caja para activar o desactivar la opción de Reconocer (Rec.). Una X en la caja activa Rec. La caja del visualizador también debe ser marcada para reconocer la alarma. El valor predeterminado inicial es Rec desactivado.
Imprimir	Especificar si el texto de alarma se imprime cuando se provoca la alarma. El texto de alarma se imprime con las opciones de impresión seleccionadas en la etiqueta de Configurar alarmas.	Seleccionar la caja para activar o desactivar la opción de Imprimir. Una X en la caja activa la opción de Imprimir. El valor predeterminado es Imprimir desactivado.
Visualizador	Especificar si el texto de alarma se muestra en la Bandera de alarma cuando la alarma se provoca.	Seleccionar la caja para activar o desactivar el Visualizador. Una X en la caja activa el la opción de visualizador. Para reconocer una alarma, debe activar esta opción. El valor predeterminado es el Visualizador activado.
Frontal	Definir el color frontal del mensaje del alarma.	• negro es el color predeterminado para terminales de monocromos • blanco es el color predeterminado para terminales de color/escala gris
Fondo	Definir el color de fondo del mensaje.	• blanco es el color predeterminado para terminales monocromos • rojo es el color predeterminado para termianles de color • negro el color predeterminado para terminales de escala gris
ID de texto	Número único asignado al texto de alarma.	El próximo número disponible es creado automáticamente cada vez que se crea texto de alarma.

Disparos de alarma

Esta sección muestra una configuración de alarma que usar un tipo de disparo de Valor. Los valores de disparo no deben exceder el rango del tipo de datos seleccionado para etiquetas de disparo (con signo/sin signo, BCD).

La siguiente configuración muestra 3 alarmas (A, B, C) asignada al disparo de alm_tag. El Tipo de disparo es Valor. El campo de Valor/Bit muestra un valor de disparo diferente (1,2,3) para cada alarma. El valor reservado es 0.

En el Editor de etiqueta, la definición de etiqueta para alm_tag es:

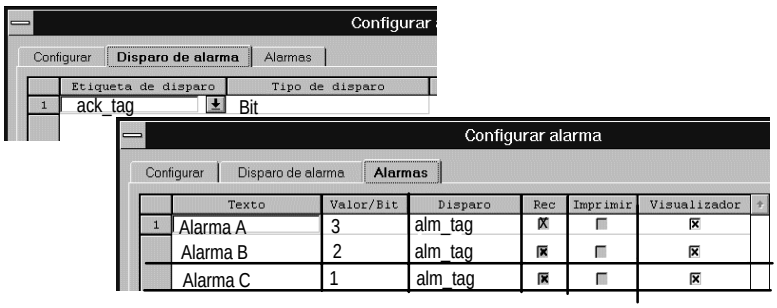
Nombre de etiqueta	Tipo de datos	Dirección de etiqueta	Nombre de nodo
alm_tag	Sin signo	N15:0	SLC_1

Cuando se entra el valor de 1 en N15:0, se dispara la Alarma C . Cuando se entra el valor de 2 en N15:0, se dispara la Alarma B y cuando se entra el valor 3 en N15:0, se dispara la Alarma A.

Alarmas disparadas por Bit o LSBit

Esta sección muestra una configuración de alarma que usar un tipo de disparo de Bit. El rango de valor/bit para el disparo de bit es 0–255 (bit, sin signo/con signo, BCD). Para arreglos de bit, el rango es el tamaño del arreglo. SI está usando una etiqueta de Reconocer, el rango del valor/bit comienza con 1, en lugar de 0.

La siguiente configuración muestra 3 alarmas (A, B, C) asignada al disparo de alm_tag. El Tipo de disparo es Bit. En este caso el campo de Valor/Bit es un bit offset de la dirección de Etiqueta de disparo(no un valor).



En el Editor de etiqueta, la definición de etiqueta para alm_tag es:

Nombre de etiqueta	Tipo de datos	Dirección de etiqueta	Nombre de nodo
alm_tag	Bit	N15:0/0	SLC_1

Esta etiqueta maneja hasta 256 bits/alarmas consecutivas (0–255), N:15:0/0 a N15:15/15.

La dirección del controlador de un disparo de alarma bit es el número en el campo de Valor/Bit más la dirección de la Etiqueta de disparo.

```
Dirección de etiqueta de disparo + Valor/Bit = Dirección
de disparo bit
```

- Alarma C dispara cuando N15:0/1 cambios de 0 a 1.

  ```
  1 + N15:0/0 = N15:0/1
  ```

- Alarma B dispara cuando N15:0/2 cambios de 0 a 1.

  ```
  2 + N15:0/0 = N15:0/2
  ```

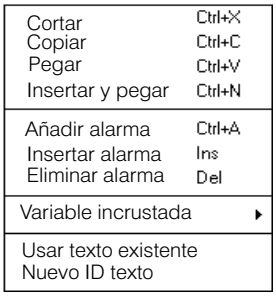
- Alarma A dispara cuando N15:0/3 cambios de 0 a 1.

  ```
  3 + N15:0/0 = N15:0/3
  ```

Para el disparo **LSBit**, una alarma dispara cuando el bit de disparo cambia de 0 a 1 y todos los otros bits entre la dirección de Etiqueta de disparo y la dirección de bit de disparo se borran. Si la dirección de la Etiqueta de disparo es N7:12/4 y el Valor/Bit es 6, una alarma es disparada cuando N7:12/10 cambia de 0 a 1. Este es el único bi establecido entre N7:12/4 y N7:12/10 inclusive.

Si N7:12/4 es 1 cuando N7:12/10 cambia a 1, la alarma que corresponden a N7:12/10 no disparará hasta que N7:12/4 es restablecido a 0.

Operaciones de alarma



Las operaciones que se pueden ejecutar en alarmas, se acceden desde un menú. Para abrir el menú, sujete el botón derecho del mouse o escriba CTRL+M.

Seleccionar:	Para:
Cortar	Cortar celdas, filas o columnas seleccionadas, al portapapeles.
Copiar	Copiar las filas, o columnas seleccionadas al portapapeles.
Pegar	Pegar celdas, filas o columnas copiadas previamente, a un área de hoja de cálculo.
Insertar y Pegar	Pegar la alarma copiada o cortada, a sobre la fila actual.
Añadir alarma	Añadir una alarma nueva después de la última alarma. La alarma es creada con el próximo número que queda disponible.
Insertar alarma	Insertar una alarma nueva sobre la alarma actual. La alarma es creada con el próximo número disponible.
Eliminar alarma	Eliminar permanentemente el área seleccionada.
Variable incrustada	Abrir el submenú para insertar una variable de hora, fehca o variable numérica, en la alarma de Texto. Para editar una variable numérica, seleccionar Editar variable.
Usar texto existente	Abrir el diálogo de Usar texto existente, para copiar un mensaje a la fila actual.
Nuevo ID texto	Cambia el número de ide del texto al próximo número disponible.

Usando texto existente

Al crear el texto de alarma, usted puede crear texto nuevo o volver a usar texto ya existente en la aplicación.

▶ Volver a usar el texto le ahorra tiempo y memoria. El texto sólo se almacena una vez, sin importar cuantas veces se usa.

Para usar texto existente:

1. Seleccionar el número de la fila de la alarma donde quiere copiar el texto existente.
2. Hacer clic sobre el botón derecho del mouse y escoger Usar texto existente desde el menú emergente.

El diálogo de Texto existente abre (en el modo de sólo lectura).

3. Seleccionar el número de fila del texto que quiere copiar.
4. Hacer clic sobre el botón de Aplicar.
5. Hacer clic sobre Cerrar.

   El Texto y el número de ID de texto son copiados a la fila de alarma seleccionada.

▶ Usted también puede entrar el número de una cadena de texto existente en el campo de ID de texto y el texto se copiará.

Añadir variables al texto de alarma

En el campo de Texto, entre el texto de alarma, incluyendo la hora, fecha o variable numérica. Las variables incrustadas deben estar dentro del mismo grupo de escán (40 palabras de las etiquetas de alarma).

Para insertar una hora, fecha o variable numérica en una cadena de texto:

1. Hacer doble clic sobre el campo de Texto en que quiere insertar una variable.
2. Posicionar el cursor donde quiere insertar la variable.
3. Del menú emergente, escoger Variable incrustada▸Hora, Fecha, variable numérica, o ASCII.

   Para la variable de Hora y Fecha se inserta una variable de texto (/*T*/para la hora, /*D*/para la fecha). El formato de la hora y fecha se establece en el diálogo de Configurar terminal.

   Un diálogo abre cuando Variable (página 17–14) o ASCII (página 17–17) se selecciona. El dialogo define el formato de la variable en el texto de la cadena. Cuando sale de este diálogo, una variable es insertada dentro del texto, con los detalles de formatear incrustados.

Para editar una variable numérica o ASCII:

1. Hacer doble clic sobre el campo de Texto de la alarma que contiene la variable.
2. Hacer clic sobre la variable numérica /*V:12 NOFILL FIX:0*/ o variable ASCII /*A:12*/.

   Los datos incrustados dentro de la variable variarán dependiendo de las opciones que selecciona en el diálogo de Variable.
3. Desde el menú emergente, escoger Variable de incrustada▶ Editar variable.
4. Editar las selecciones en el diálogo de Variable.
5. Al terminar, hacer clic sobre Aceptar, para salir del diálogo.

   La variable se actualiza con los detalles nuevos de formatear.

Importante: La etiqueta que actualiza la variable numérica o ASCII se debe examinar con el disparo del alarma.

Para borrar una variable:

Hacer clic sobre la variable temporal y escoger Cortar del menú emergente, o pulsar RETROCEDER o SUPR.

Definir etiquetas opcionales para disparos

La etiqueta de Disparo de alarma tiene campos de etiquetas opcionales que puede activar para cada disparo:

- Etiqueta de Reconocer (Etiqueta de Rec)
- Etiqueta de handshake usada con la etiqueta de disparo
- Etiqueta de Reconocer Remoto (Etiqueta de Rec Remoto)
- Etiqueta de handshake Remoto (Rec)
- Reconocer Todo

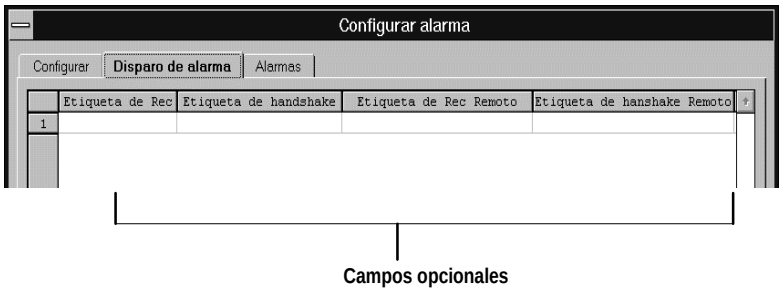
Para definir etiquetas opcionales:

1. Activar los campos opcionales.

- En la etiqueta de Configurar, seleccionar la caja de Usar campos opcionales (X en la caja).
- En la etiqueta de Disparo de alarma, sujetar el botón derecho del mouse y escoger Usar campos opcionales, del menú emergente.

Ambas Etiquetas remotas en la Etiqueta de Configurar y los campos de etiqueta opcional en la Etiqueta de Disparo de alarma, están activadas.

▶ Si la caja de Usar campos opcionales no está seleccionada, todas las etiquetas opcionales (y las Etiquetas remotas en el diálogo de Configurar) están desactivadas. El PanelBuilder ignora cualquier dato en estos campos.



2. En los campos de etiqueta, entrar los nombre de las etiqueta que quiere usar para cada función opcional.

Para editar la definición de cada etiqueta, seleccionar Editar etiqueta del menú emergente. El diálogo del Formulario de Etiqueta se abre. Editar la definición de etiqueta y cerrar el diálogo.

3. En el campo de Reconocer Todo, entrar un valor que se usará cuando se reconocen alarmas múltiples para un disparo (o cuando el controlador reconoce todas las alarmas activas).

4. Hacer clic sobre la otra etiqueta de configuración o hacer clic sobre Aceptar para salir del diálogo de Configurar alarma.

Campos opcionales	Dirección de etiqueta	Descripción	Notas:
Etiqueta de Reconocer. (Rec)	PanelView≥Controlador	Nombre de la dirección donde el terminal escribe un valor para notificar al controlador que una alarma se ha reconocido. El terminal escribe el valor del disparo o la posición del bit (campo Valor/Bit) de la dirección del marcador de Rec cuando: • el operador pulsa el botón de Rec • el operador pulsa la tecla de entrada para reconocer la alarma en la Lista de alarma • el controlador escribe un valor a la dirección de la etiqueta de Rec. remoto El terminal escribe el valor de Reconocer Todo a esta dirección cuando: • se pulsa el el botón de Reconocer Todo • el controlador reconoce todas las alarmas activas usando la etiqueta de Reconcer todas las alarmas (Etiqueta de Configurar).	Esta etiqueta se ignora si la opción de Reconocer está desactivada en la etiqueta de Alarmas. El terminal borra el valor en la dirección de la etiqueta de Reconocer cuando el botón de Reconocer (Rec) o Reconocer Todo es soltado, o la pausa de Reconocer ha pasado, lo que tarde más.
Etiqueta de handshake (para disparos)①	PanelView≥Controlador	Nombre de dirección donde el terminal cambia un bit para indicar que recibió datos nuevos de disparo de alarma del controlador.	Este campo se usa en unión con la Etiqueta de disparo.
Etiqueta de Reconocer Remoto	Controlador≥PanelView	Nombre de dirección donde el controlador reconoce una/todas alarmas para el disparo especificado.**Para reconocer valores de disparo**, el controlador escribe el valor del disparo de alarma a la dirección Rec remoto para reconocer todas las alarmas del disparo. El controlador escribe el valor de Rec. todo a la dirección de Rec Remoto para reconocer todas las alarmas del disparo. **Para disparos Bit/LSBit:**, la eitiqueta de Rec. Remoto usa el mismo patrón de bit que la etiqueta de disparo., el controlador escribe un 1 a la posición de bit que es uno mayor que el último bit de disparo usado (campo Valor/Bit). Si la etiqueta de Rec. no es usada, el controlador reconoce más de una alarma a la vez. Si la etiqueta de Rec. es usada, el controlador sólo reconoce 1 alarma y restablece el bit antes de reconocer la otra.	Si el controlador reconoce las alarmas, es la responsabilidad del programa de controlador restablecer/borrar el valor en la dirección Reconocer Remoto. Si el valor no se restablece/borra, el operador no será capaz de reconocer las alarmas localmente (en el terminal).
Etiqueta de handshake remoto	PanelView≥Controlador	Nombre de dirección donde el terminal cambia un bit e indica que recibió un nuevo valor de Reconocer Remoto del controlador	Esta etiqueta solamente se usa en unión con la etiqueta de Reconocer Remoto.
Reconocer Todo		Un valor que es escrito a la dirección de la etiqueta de Reconocer cuando múltiples alarmas se reconocen para un disparo. • el operador pulsa el botón de Reconocer • el controlador reconoce todas las alarmas activas usando la etiqueta de Reconcer todas las alarmas (Etiqueta de Configurar). • el controlador reconoce todas las alarmas para un disparo escribiendo valor de Rec. Todo a la dirección de etiqueta de Reconocer Remoto. **Para valores de disparo**, el valor es escrito a la etiqueta de Rec por el PV o la dirección de etiqueta Remota por el controladorr **Para disparos de Bit/LSBit**, el valor sólo es escrito a la dirección de etiqueta de Rec	Reconocer Todo puede ser cualquier valor excepto por los valores de disparo asignado a alarmas. No use el valor 0, ya que el PanelBuilder usa 0 cómo valor de reset. Cada disparo puede tener un valor de Reconocer Todo diferente.

① Al comenzar, el terminal PanelView establece todos los bits de handshake a 1, sin importar si la alarma es disparada o no.

Usar la etiqueta de Reconocer remoto con valores de disparo de alarma

Esta secció muestra como el controlador reconoce uno o todos los valores disparados de alarma usando la etiqueta de Reconocer remoto.

La siguiente configuración muestra 3 alarmas (A, B, C) asignada al disparo de alm_tag. El Tipo de disparo es Valor. El campo de Valor/Bit muestra un valor de disparo diferente (1,2,3) para cada alarma. El valor reservado es 0.

En el Editor de etiqueta, la definición de etiqueta para alm_tag es:

Nombre de etiqueta	Tipo de datos	Dirección de etiqueta	Nombre de nodo
alm_tag	Sin signo	N15:0	SLC_1
ack_tag	Sin signo	N16:0	SLC_1
rem_ack	Sin signo	N15:1	SLC_1

Cuando el valor entrado es 2 en N15:0, se dispara la Alarma B. Cuando el controlador regresa el valor de este disparo a N15:1 (dirección de etiqueta rem_ack), se recnoce la Alarma B. Cuando el valor entrado es 3 en N15:0, se dispara la Alarma A. Cuando el controlador regresa este valor a N15:1, se recnoce la Alarma A.

La etiqueta de Reconocer debe ser una dirección de valor/palabra y regresa el valor de la alarma. El PanelView entrará un valor cuando usted o el controlador reconoce la alarma.

Usar la etiqueta de Reconocer remoto con Bits de disparo de alarma

Esta sección muestra como el controlador reconoce uno o todos los bits disparados de alarma usando la etiqueta de Reconocer remoto.

La siguiente configuración muestra 3 alarmas (A, B, C) asignada al disparo de alm_tag. El Tipo de disparo es Bit. El campo de Valor/Bit muestra un valor de disparo diferente (1,2,3) para cada alarma. El valor reservado es 0.

Una etiqueta maneja hasta 256 bits/alarmas consecutivas (0 – 255), por ejemplo, N:15:0/0 a N15:15/15.

En el Editor de etiqueta, la definición de etiqueta para alm_tag es:

Nombre de etiqueta	Tipo de datos	Dirección de etiqueta	Nombre de nodo
alm_tag	Bit	N15:0/0	SLC_1
ack_tag	Sin signo	N16:0	SLC_1
rem_ack	Bit	N15:16/0	SLC_1

Cuando N15:0/2 cambia de 0 a 1, se dispara la Alarma B. Basado en el contenido del campo Valor/Bit, esto es un offset de 2 bits desde la dirección de Etiqueta de disparo (N15:0/0). Cuando el controlador escribe un 1 a N15:16/2 (rem_ack tag address), se reconoce la Alarms B.

Para reconocer todas las alarmsas para el disparo de alm_tag, el controlador debe escribir 1 a la posición de bit que es uno mayor que el valor más alto en el campo de Valor/Bit. Por ejemplo, establecer N15:0/4 a 1 reconoce todas las alarmas. Si el valor más alto en el campo de Valor/Bit es 239 (N15:14/15), establecer N15:15/0 a 1 reconoce todas las alarmas

Si usted usa la etiqueta de Reconocer, el controlador debe reconocer una alarma a la vez y restablecer el bit (0) antes de reconocer la próxima alarma. Si usted no usa la etiqueta de Reconocer, el controlador puede reconocer más de una alarma a la vez.

La etiqueta de Recnocer debe ser una dirección de valor/palabra y regresar un valor de alarma, no el patrón de bit. El PanelView entrará un valor cuando usted o el controlador reconoce una alarma.

Definir etiquetas remotas usadas por el controlador

Usted puede definir etiquetas opcionales que el controlador usará para:

- reconocer todas las alarmas activas
- borrar todas las alarmas en el terminal

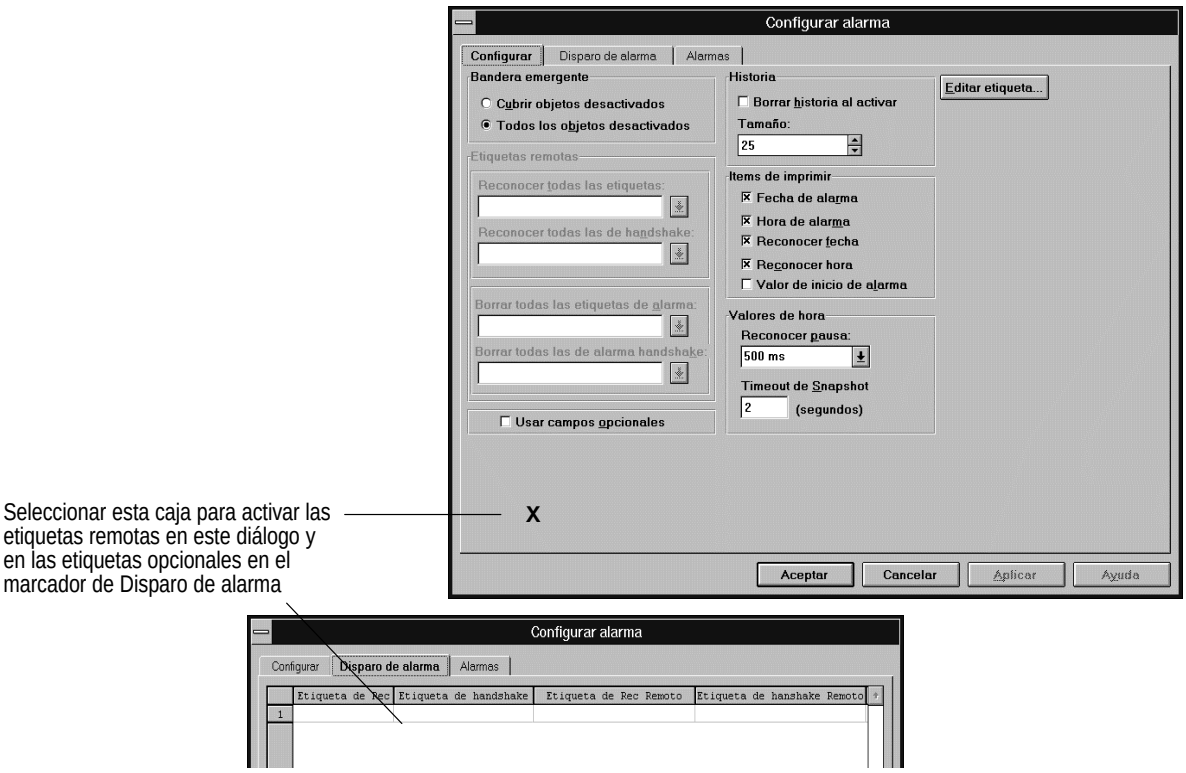
Estas etiquetas afectan la alarma mostrada en la Bandera de alarma y en la Lista de alarma.

Para definir etiquetas remotas:

1. Seleccionar la etiqueta de Configurar del diálogo de Configurar alarma.
2. Seleccionar la caja de Usar campos opcionales (X en la caja). El área de Etiquetas remotas queda disponible para editar.

   Esta caja de verificación también activa la visualización de etiquetas de campos opcionales en la etiqueta de Disparo de alarma.

▶ Si la caja de verificación de Usar campos opcionales se borra, las Etiquetas remotas y los campos opcionales en el marcador de Disparo de alarma, quedan desactivadas. PanelBuilder ignora cualquier dato en estos campos.



3. Bajo Etiquetas remotas, entrar los nombres de etiquetas que quiere que el controlador use para reconocer o borrar todas las alarma.

   Para editar la definición de etiqueta para cada etiqueta, seleccionar el nombre de la etiqueta y hacer clic sobre el botón de Editar etiqueta. El diálogo de Formulario de Etiqueta se abre. Editar la definición de etiqueta y cerrar el diálogo.

4. Al terminar, seleccionar otro marcador, o hacer clic sobre Aceptar, para salir del diálogo.

Etiquetas remotas	Dirección de etiqueta	Descripción	Notas
Reconocer todas las etiquetas	Controlador ⩾Terminal	El nombre de la dirección donde el controlador establece un bit (1) o el valor para reconocer todas las alarmas activas. El terminal controla esta dirección para un valor no–cero. Cuando el terminal ve un valor no–cero, escribe Reconocer Todo definida para cada disparo a la dirección de la etiqueta de Rec, definida para cada disparo. La Bandera de alarma se elimina del visualizador del terminal y toda alarma no reconocida en la Lista de alarma son señalados como reconocidas. El valor se mantiene en la dirección de la etiqueta de Rec hasta que la pausa de Reconocer termina y el controlador ha borrado la etiqueta de Reconocer todas las alarmas. Es responsabilidad del programa de controlador borrar el valor.	La etiqueta de Reconocer y Reconocer todos los valores para disparos de alarma, son definidas en el marcador de Disparo de alarma. Mientras la dirección de Reconocer todas las alarmas contiene un valor no–cero, el operador no puede reconocer alarmas localmente (en el terminal) si la etiqueta de Reconocer es definida.
Reconocer todas las etiquetas de handshake	Terminal ⩾Controlador	Nombre de la dirección donde el terminal cambia un bit para indicar que recibió el valor de Reconocer todas alarmas, del controlador.	Esta etiqueta es opcional y sólo se usa en unión con la etiqueta de Borrar Todo Alarma.
Borrar todas las etiquetas de alarma	Controlador ⩾ Terminal	Nombre de la dirección donde el controlador pone un bit o el valor no–cero al borrar todas las alarmas en el terminal. La Bandera de alarma se elimina del visualizador del terminal y todas las alarmas son eliminadas de la Lista de alarma.	
Borrar todas las handshake de alarmas	Terminal ⩾Controlador	Nombre de la dirección donde el terminal cambia un bit para indicar que recibió el valor de Borrar todas las alarmas, del controlador.	Esta etiqueta es opcional y sólo se usa en unión con la etiqueta de Borrar Todo Alarma.

Ejemplos de alarmas

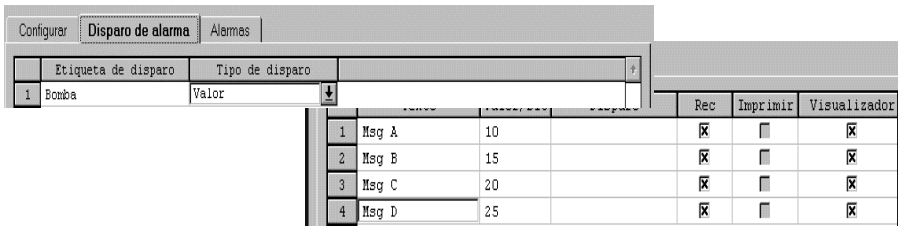
Esta sección proporciona ejemplos de configuraciones diferentes de alarma sencillas a más complejas.

El operador reconoce la alarma

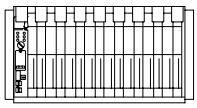
En el próximo ejemplo, el operador pulsa el botón de Rec para reconocer una alarma. Como la etiqueta de Reconocer no está definida para el disparo, el controlador no es notificado. Los campos opcionales no se activan para los disparos de alarma.

Configuración de alarma

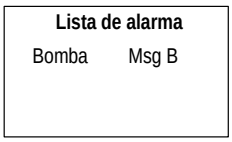
– Cuatro alarmas son asignadas a la etiqueta de disparo de Bomba, cada una con un valor de disparo diferente
– Todos los mensajes de alarma son configurados para mostrar en la Bandera de alarma y deben ser reconocidos



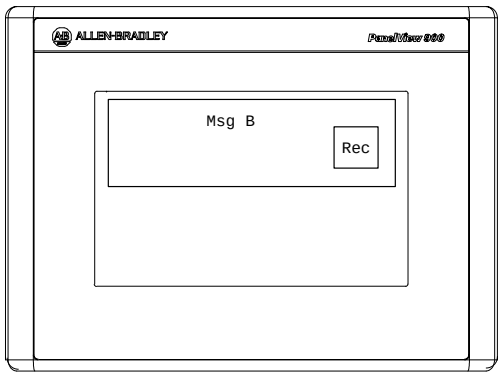
① El PanelView lee el valor 15 de la dirección de disparo (Bomba) en el controlador. El valor dispara la alarma Msg B.



② La alarma Msg B se ubica en la Lista de alarma

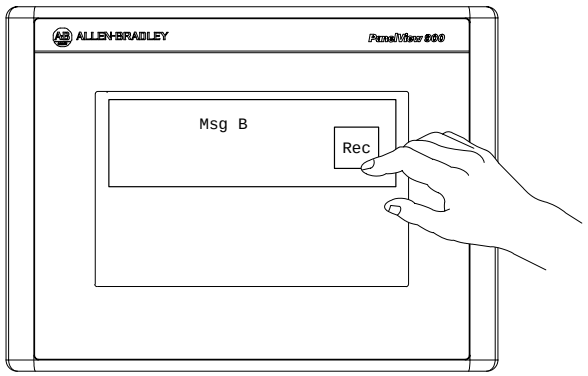


③ La Bandera de alarma muestra el texto de alarma.



④ El operador pulsa el botón de Reconocer

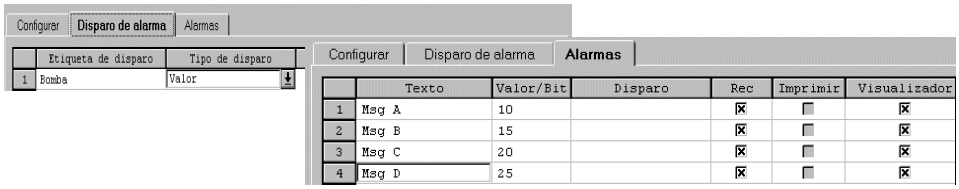
–La alarma Msg B se marca como reconocida en la Lista de alarma
–La Bandera de alarma es borrada del visualizador

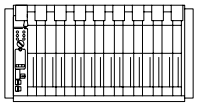


El operador reconoce la alarma y notifica al controlador

El operador pulsa el botón de Rec para reconocer una alarma. El terminal notifica al controlador escribiendo el valor del Disparo de alarma a la dirección de Rec definida por el disparo. Los campos opcionales se activan para los disparos de alarma.

Configuración de alarma
– Se asignan cuatro alarmas a la etiqueta de provocar Bomba, cada una con un valor de disparo diferente
– Todos los mensajes de alarma son configurados para mostrar la Bandera de alarma y deben ser reconocidos



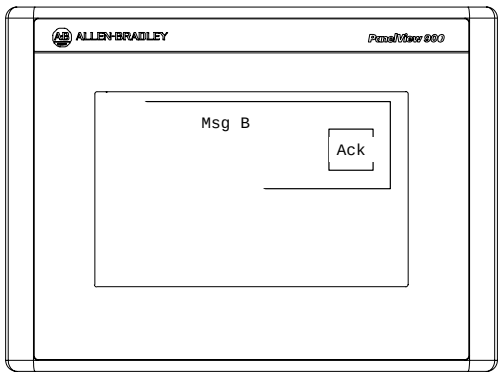


① El PanelView lee el valor 15 de la dirección de provocar (Bomba) en el controlador. El valor dispara la alarma Msg B..

② La alarma Msg B se ubica en la Lista de alarma

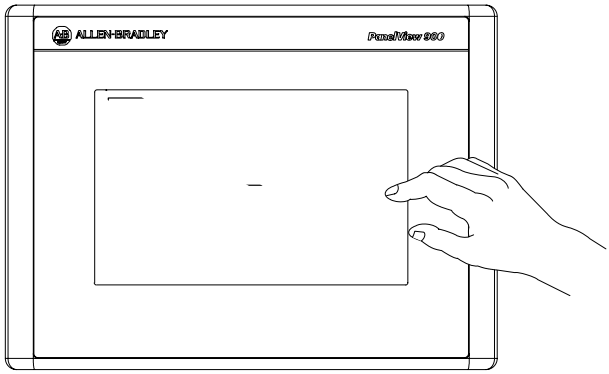
Lista de alarma
Bomba Msg B

③ La Bandera de alarma muestra el texto de alarma.



④ El operador pulsa el botón de Rec

–La alarma Msg B es marcada como reconocida en la Lista de alarma
–La bandera de alarma se borra para mostrar



⑤ El PanelView notifica al controlador, escribiendo el valor de disparo de alarma (15) a la dirección de Reconocer (PumpAck) definida por el disparo.

El controlador reconoce una sola alarma para un disparo específico

El controlador reconoce una sola alarma activada dos veces por el mismo disparo. El controlador escribe el valor del Disparo de alarma a la dirección de Reconocer Remoto definida para el disparo. El terminal notifica al controlador que reconoció la alarma, escribiendo el valor del disparo de alarma a la dirección de Rec.

Los campos opcionales se activan y son definidos para los disparos de alarma.

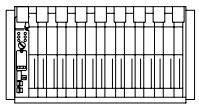
Configuración de alarma
– 4 alarmas son asignadas al disparo de Extractor1, cada una con un valor de disparo diferente
– 6 alarmas son asignadas al disparo de Extractor2, cada una con un valor de disparo diferente
– Todos los mensajes de alarma son configurados para ser mostrados y deben ser reconocidos
– Una etiqueta de Reconocer Remoto y una etiqueta de Reconocer, son definidas para cada disparo

Configurar | **Disparo de alarma** | Alarmas

	Etiqueta de disparo	Tipo de disparo	Etiqueta de Rec	Etiqueta de Rec Remoto
1	Extractor1	Valor	Rec. Extractor1	Rec. Remoto - Extract
2	Extractor2	Valor	Rec. Extractor2	Rec. Remoto - Extract

Configurar | Disparo de alarma | **Alarmas**

	Texto	Valor/Bit	Disparo	Rec	Imprimir	Visualizador
1	Msg A	10	Extractor1	☒	☐	☒
2	Msg B	15	Extractor1	☒	☐	☒
3	Msg C	20	Extractor1	☒	☐	☒
4	Msg D	25	Extractor1	☒	☐	☒
5	Msg A	10	Extractor2	☒	☐	☒
6	Msg B	15	Extractor2	☒	☐	☒
7	Msg C	20	Extractor2	☒	☐	☒
8	Msg D	25	Extractor2	☒	☐	☒
9	Msg E	30	Extractor2	☒	☐	☒
10	Msg F	35	Extractor2	☒	☐	☒



① El controlador reconoce el Msg B activado por el disparo del Extractor1 escribiendo el valor 15 del disparo de alarma a la dirección del disparo de Reconocer Remoto (Ex1RecRemoto).

② El PanelView lee el valor 15 desde la dirección de Reconocer Remoto en el controlador.

③ Ambas situaciones del Msg B activado por el disparo Extractor1 son reconocidas en la Lista de alarma.

Lista de alarma

Extractor1	Msg B – Reconocido
Extractor2	Msg B
Extractor2	Msg E
Extractor1	Msg A
Extractor1	Msg D
Extractor1	Msg B – Reconocido
Extractor2	Msg A

④ El PanelView escribe el valor de disparo 15 a la dirección de Reconocer (Ex1Ack) definida por el disparo Extractor1

El controlador reconoce todas las alarmas para un disparo específico

El controlador reconoce todas las alarma activadas por el mismo disparo. El controlador escribe Reconocer Todo definido para el disparo en la dirección del disparo de Reconocer Remoto. El terminal notifica al controlador que reconoció todas las alarma para el disparo, escribiendo Reconocer Todo a la dirección de Reconocer del disparo Ack.

Los campos opcionales se activan y son definidos para los disparos de alarma.

Configuración de alarma
– 6 alarmas son asignadas a el disparo de Extractor2, cada una con un valor de disparo diferente
– Todos los mensajes de alarma son configurados para ser mostrados y deben ser reconocidos
– Una etiqueta de Reconocer Remoto, una de Reconocer y una de Reconocer Todo; son definidas para cada disparo
– 4 alarmas son asignadas para el disparo de Extractor1, cada una con un valor de disparo diferente

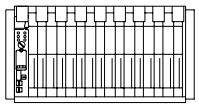
Configurar | **Disparo de alarma** | Alarmas

	Etiqueta de disparo	Etiqueta de Rec	Etiqueta de Rec Remoto	Rec Todo Valor
1	Extractor1	Rec. Extractor1	Rec. Remoto - Extractor1	99
2	Extractor2	Rec. Extractor2	Rec. Remoto - Extractor2	100

Configurar | Disparo de alarma | **Alarmas**

	Texto	Valor/Bit	Disparo	Rec	Imprimir	Visualizador
1	Msg A	10	Extractor1	☒	☐	☒
2	Msg B	15	Extractor1	☒	☐	☒
3	Msg C	20	Extractor1	☒	☐	☒
4	Msg D	25	Extractor1	☒	☐	☒
5	Msg A	10	Extractor2	☒	☐	☒
6	Msg B	15	Extractor2	☒	☐	☒
7	Msg C	20	Extractor2	☒	☐	☒
8	Msg D	25	Extractor2	☒	☐	☒
9	Msg E	30	Extractor2	☒	☐	☒
10	Msg F	35	Extractor2	☒	☐	☒

④ El PanelView escribe el valor 99 de Reconocer Todo a la dirección de disparo de Reconocer (Ex1Ack).



① El controlador reconoce todas las alarmas activadas por el disparo Extractor1 escribiendo el valor 99 de Reconocer Todo a la dirección del disparo de Reconocer Remoto (Ex2RecRemoto)

③ Todas las alarmas activadas por el disparo Extractor1 son reconocidas en la Lista de alarma.

Lista de alarma

Extractor1 Msg B – Reconocido
Extractor1 Msg B
Extractor2 Msg E
Extractor1 Msg A – Reconocido
Extractor1 Msg D – Reconocido
Extractor1 Msg B – Reconocido
Extractor2 Msg A

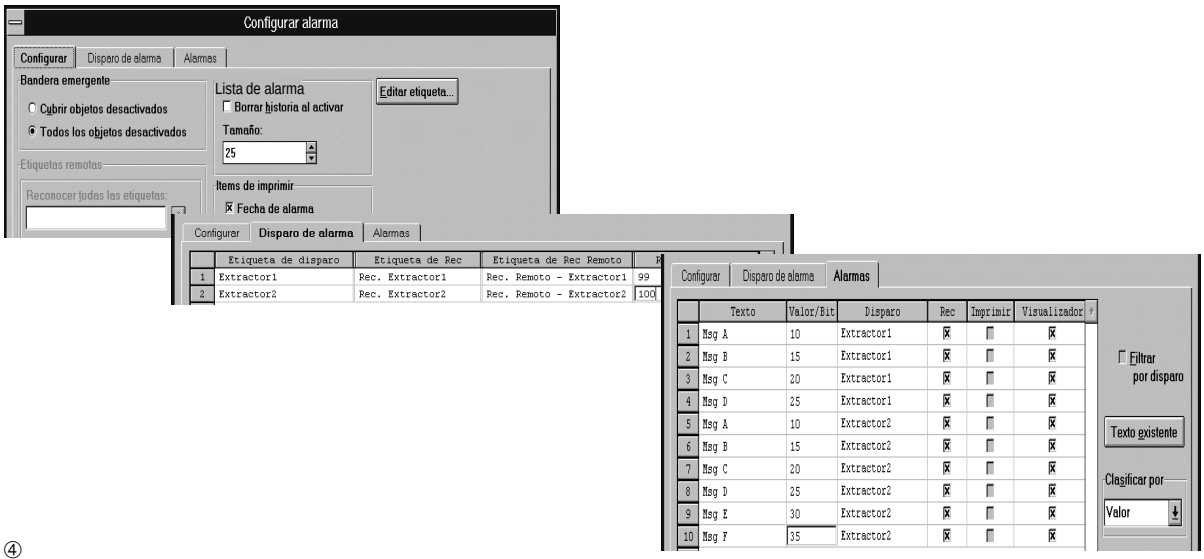
② El PanelView lee el valor 99 desde la dirección de Reconocer Remoto en el controlador.

El controlador reconoce todas las alarma para todos los disparos

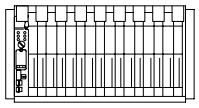
El controlador reconoce todas las alarma en el terminal estableciendo un bit o valor en la dirección de la etiqueta de Reconocer Todas las alarmas. El terminal ve un valor no–cero en esta dirección y entonces escribe Reconocer Todo para cada disparo en la dirección de Rec para cada disparo.

Los campos opcionales se activan en la etiqueta de Configurar alarma y la etiqueta de Disparos de alarma.

Configuración de alarma
– 4 alarmas son asignadas al disparo Extractor1, cada una con un valor de disparo diferente
– 6 alarmas son asignadas al disparo Extractor 2, cada una con un valor de disparo diferente
– Todos los mensajes de alarma son configurados para mostrarse y deben ser reconocidos
– Una etiqueta de Reconocer Remoto, una de Reconocer, una de Reconocer todo Valor; son definidas para cada disparo
– Una etiqueta de Reconcer Todo es definida en el diálogo de Configurar alarma. El controlador usa esta etiqueta para reconcer todas las alarmas en el terminal



④ El PanelView notifica al controlador por escrito
– El valor 99 de Reconocer Todo para el disparo Extractor1 a la dirección de disparo de Reconocer (Ex1Rec)
– El valor 100 de Reconocer Todo para el disparo Extractor2 a la dirección de disparo de Reconocer (Ex2Rec)



① El controlador establecer un bit en la dirección de Reconcer Todo (RecTodoRemoto), definido en el marcador de Configurar alarma, para reconocer todas las alarmas activas para los disparos.

② El PanelView lee un valor no–cero en la dirección de Reconcer Todo Remoto.

③ Todas las alarmas activadas por los disparos Extractor1 y Extractor2 son reconocidas en la Lista de alarma.

Lista de alarma

Extractor1 Msg B – Reconocido
Extractor2 Msg B – Reconocido
Extractor2 Msg E – Reconocido
Extractor1 Msg A – Reconocido
Extractor1 Msg D – Reconocido
Extractor1 Msg B – Reconocido
Extractor2 Msg A – Reconocido

Añadir gráficos

Objetivos del capítulo

Este capítulo muestra como añadir gráficos y texto de fondo en las pantallas. Este capítulo contiene las siguientes secciones:

Sección	Página
Sugerencias útiles	16–1
Objetos gráficos	16–2
Herramientas de gráficos	16–2
Dibujar una línea	16–3
Dibujar líneas conectadas	16–4
Dibujar formas	16–5
Dibujar a mano alzada	16–6
Añadir símbolos ISA	16–7
Añadir texto de fondo	16–8
Importar/exportar gráficos de mapa de bits	16–10
Usar gráfico de fondo	16–16

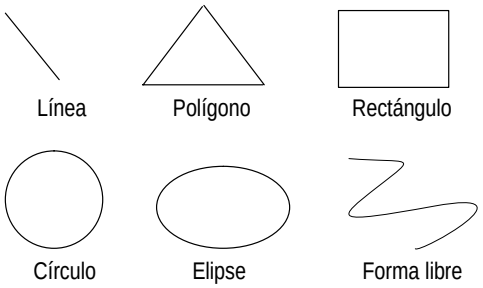
Sugerencias útiles

Al crear un gráfico, considerar lo siguiente:

- Los dibujos a Mano alzada ocupan mucha memoria. Para dibujos complicados, crear un gráfico de mapa de bits del dibujo con otro programa e importe el gráfico.
- En el terminal, los círculos se procesan más eficientemente que las elipses. Usar círculos cuando le sea posible.
- **Importante:** Los mapa de bits importados no puede exceder 640 x 400 pixeles y deben ser imágenes blancas y negras. Mapas de bits más grandes son recortados a 640 ancho x 400 alto (bits), antes de ser importados.
- Los mapas de bits importados no pueden exceder el número de pixeles soportados por el visualizador del terminal. Los mapas de bits más grandes serán cortados.
- Usted puede importar/exportar bitmaps monocromos o de color.
- En los terminales de color, los mapas de bits de color son importados como imagenes de color 16 EGA. Si el mapa de bits contiene más colores, cada color corresponde a uno de los 16 colores estándares.
- En terminales de escala gris, los mapas de bit son importados como 4 imagenes de color (tonos de gris).
- Mapas de bits de color son exportados según se van almacenando en PanelBuilder. Si un mapa de bit de color es reducido de 16 a 4 colores al importarse, es exportado en el mismo formato.
- Al usar gráficos con objetos de control, usar la orden de Mover Objetos Dinámicos al Frente después de completar una aplicación. La pantalla entonces aparecerá igual que como aparecerá en el terminal PanelView.

Objetos gráficos

PanelBuilder proporciona herramientas para dibujar una variedad de formas: líneas, elipses, círculos, rectángulos, cuadrados, polígonos (líneas conectadas) y dibujos de forma libre.



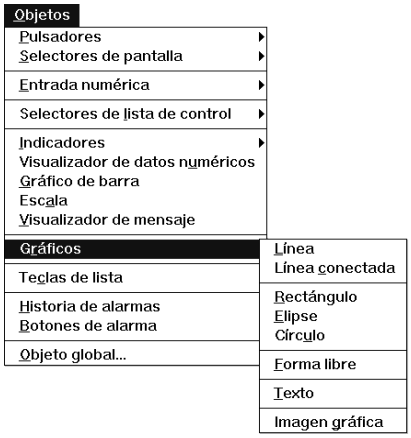
Además, usted puede importar un mapa de bits de gráficos creados con otros programas, use los símbolos ISA, y añada el texto a las pantallas.

La herramienta del texto le permite agregar texto a una pantalla no vinculada a un objeto.

Los gráficos se crean de forma similar a los objetos de control y de visualización. Sin embargo, de forma diferente a los objetos de control y de visualización, los gráficos puede superponerse unos a otros.

Dentro del área de visualizador de la pantalla, la flecha aparece como un + indicando donde aparecerá la línea o forma, una vez usted empieze a dibujar.

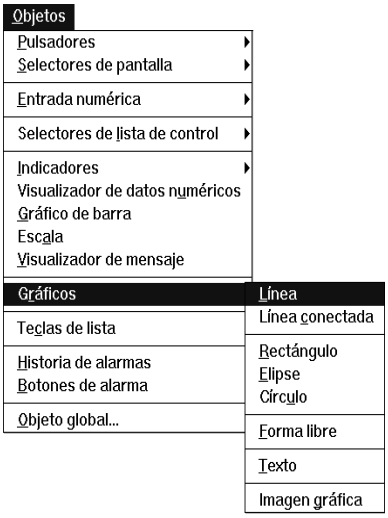
Herramientas de gráficos



Los gráficos son creados seleccionando los comandos del submenú Objetos ▸Gráficos, o seleccionando una herramienta de la caja de herramienta.

Herramienta	Función
	Dibuja una línea recta.
	Dibuja líneas conectadas abiertas o simples polígonos, usando líneas conectadas rectas.
	Dibuja un rectángulo o cuadrado.
	Dibuja una elipse.
	Dibuja a mano alzada (Forma libre)
	Añade texto de fondo
	Añade una escala de gráfico de barra.
	Abre un diálogo para importar o exportar gráficos de mapas de bits.
	Ubica una imagen gráfica de fondo.

Dibujar una línea



Usar el comando de Línea o la herramienta de Línea para dibujar líneas rectas. Cuando usted dibuja una línea, la puede arrastrar a cualquier tamaño o en cualquier ángulo.

Para dibujar una línea:

1. Hacer clic sobre la herramienta de Línea en la Caja de herramientas.

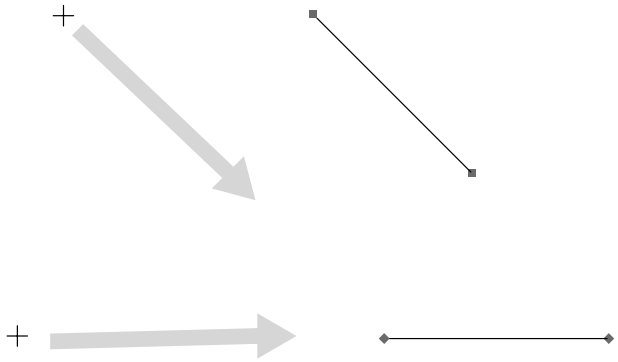
   O escoger Línea del submenú de Objetos ▸Gráficos.

2. Posicionar el cursor (+) donde usted quiere comenzar la línea
3. Sujetar el botón izquierdo del mouse y arrástrarlo.

   Una línea se estira desde el punto de partida a la posición donde está el cursor, cambiando longitud y posición según usted mueve el mouse.

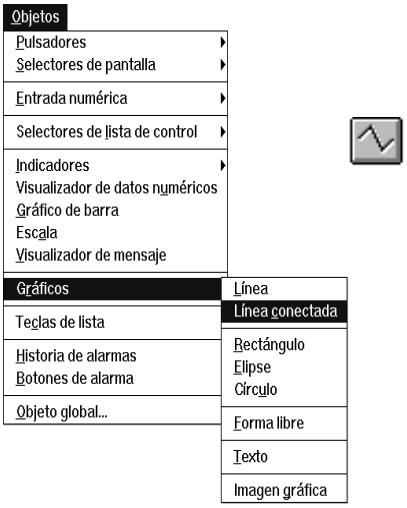
4. Soltar el botón del mouse, cuando la línea es del tamaño correcto.
5. Para dibujar otra línea, mover la flecha a una ubicación nueva y repita los pasos 3 y 4.
6. Hacer clic sobre el botón derecho del mouse para salir del modo de línea.

   O hacer clic sobre la herramienta de selección en la Caja de herramientas.



▶ Usar colores de fondo al aplicar color a las líneas.

Dibujar líneas conectadas



Usar el comando de Línea Conectada o la herramienta para dibujar líneas abiertas y conectada o formas tales como triángulos y otros polígonos sencillos.

Para dibujar líneas conectadas:

1. Hacer clic sobre la herramienta de Línea conectada en la Caja de herramientas.

   O escoger sobre la Línea conectada desde el submenú de Objetos ▸Gráficos.

2. Posicionar el cursor(+) donde usted quiere poner la primera línea y hacer clic sobre el botón izquierdo del mouse.

3. Mover la flecha donde usted quiere para terminar la línea, comenzar la próxima línea, y haga clic sobre el botón izquierdo del mouse.

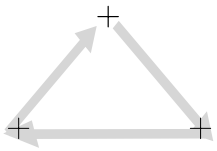
   Usted puede ajustar la posición de la línea antes de hacer clic.

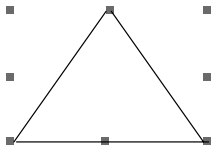
4. Repetir el paso 3 para cada línea que quiera dibujar.

5. Después de dibujar la última línea, hacer clic dos veces.

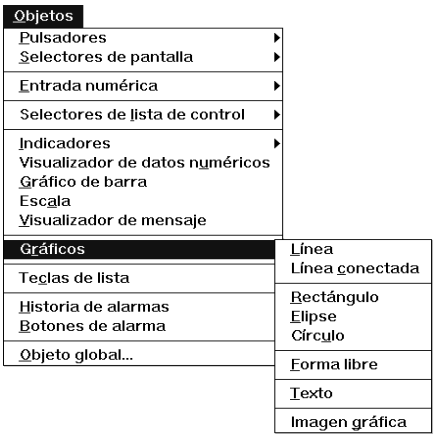
6. Hacer clic sobre el botón derecho del mouse para salir del modo de línea conectada.

   O hacer clic sobre la herramienta de selección en la caja de herramienta.





Dibujar formas



Cuando dibuja formas, usted puede arrastrarlas a cualquier tamaño, anchura o altura.

Nota: En el terminal, los círculos se procesan más eficientemente que las elipses. Usar círculos cuando le sea posible.

Para crear una forma:

1. Hacer clic sobre la herramienta apropiada en la Caja de herramientas.

   Crear un rectángulo o cuadrado

   Crear una elipse o un círculo

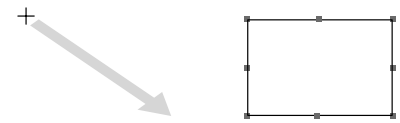
   O escoger Rectángulo, Elipse o Círculo del submenú de Objetos ▸Gráficos.

2. Posicionar el cursor (+) donde usted quiere empezar a dibujar una esquina de la forma.
3. Sujetar el botón izquierdo del mouse y arrastrar el cursor para darle tamaño a la forma. Soltar el botón del mouse cuando la forma es del tamaño correcto.

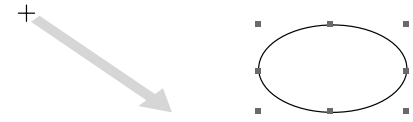
   Al dibujar un círculo o una elipse, un rectángulo imaginario rodea el objeto.
4. Para dibujar otra forma, mover la flecha a una ubicación nueva y repetir el paso 3.
5. Hacer clic sobre el botón derecho del mouse para salir del modo de forma.

   O hacer clic sobre la herramienta de selección en la caja de herramientas.

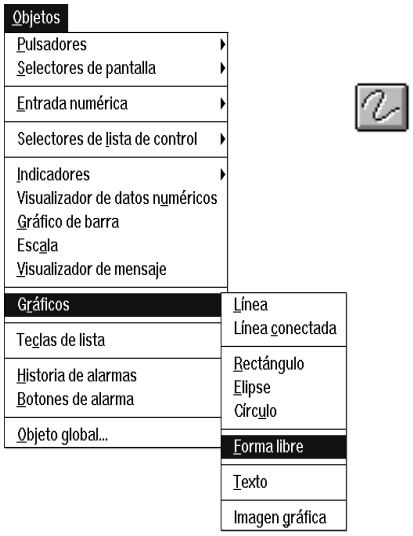
Para dibujar un cuadrado, sujetar la tecla de MAYUS *según la arrastra.*



Para dibujar un círculo, sujetar la tecla de MAYUS *según la arrastra.*



Dibujar a mano alzada



Al dibujar formas, crear dibujos a mano alzada (forma libre).

Para crear una forma:

1. Hacer clic sobre la herramienta de Forma en la Caja de herramienta

   O escoger Forma libre del submenú de Objetos ▸Gráfico.

2. Posicionar el cursor donde quiere empezar a dibujar.

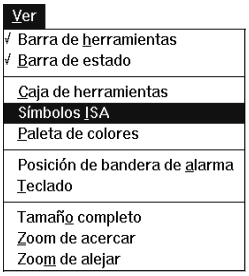
3. Sujetar el botón izquierdo del mouse y arrastrar el mouse mientras dibuja. Cuando el dibujo está hecho, soltar el botón izquierdo del mouse.

4. Hacer clic sobre el botón derecho del mouse para salir del modo de dibujo a mano.

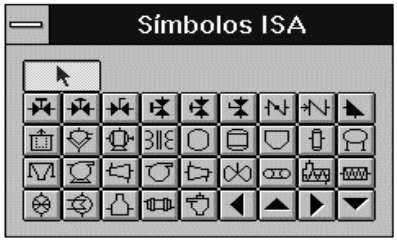
   O hacer clic sobre la herramienta de selección en la Caja de herramientas.

Los dibujos a Mano ocupan mucha memoria. Para dibujos complicados, crear un gráfico de mapa de bits del dibujo con otro programa e importar el gráfico.

Añadir símbolos ISA



PanelBuilder proporciona un conjunto estándar de símbolos ISA, los cuales puede añadirse a una pantalla. Se tiene acceso a estos símbolos ISA mediante la caja de herramientas.Vea el Apéndice B para una descripción de cada símbolo.



Los símbolos ISA se pueden mover pero no se les puede cambiar el tamaño.

Para añadir un símbolo ISA a una pantalla:

1. Hacer clic sobre el símbolo que quiere de la caja de símbolos ISA.
2. Posicionar el cursor (+) y hacer clic sobre el botón izquierdo del mouse para colocar el símbolo.

   El símbolo se selecciona automáticamente.

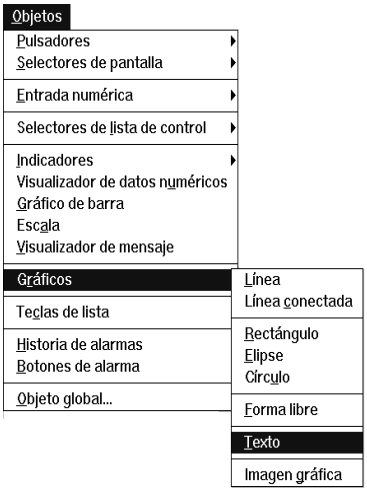
3. Hacer clic sobre el botón derecho del mouse para salir del modo de símbolos ISA.

   O hacer clic sobre la herramienta de selección en la caja de herramientas.

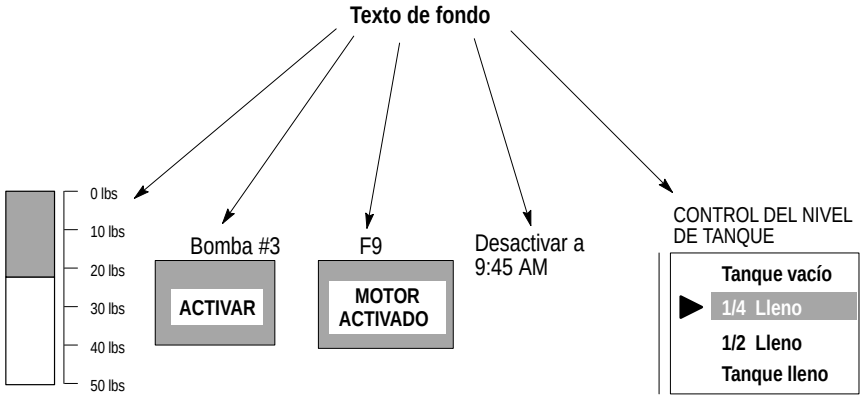
Usted también puede colocar los símbolos ISA dentro de un botón o de un objeto de estado múltiple. Vea el Capítulo 17 para más detalles.

▶ Usted puede aplicar colores frontales y de fondo a los símbolos ISA.

Añadir texto de fondo



La herramienta de texto le permite añadir texto a una pantalla que no está vinculada a un objeto. Esto se llama texto de fondo. Ejemplos de texto de fondo son las rayitas que marcan la escala en los gráficos de barra, texto exterior para listas de pulsadores o control, la hora y fecha, lecturas de variable, títulos de pantalla, etcétera.



El texto de fondo se maneja como un objeto separado a menos que usted lo agrupe con otros objetos.

El texto de fondo puede contener hasta 255 caracteres los cuales usan el tamaño de texto predeterminado y pueden aparecer dondequiera en la pantalla. Usted puede darle tamaño diferente al texto y usar diferentes tipos de énfasis tal como subrayar, parpadear, o video inverso.

El texto se entra usando la misma técnica que se usa para objetos que contienen texto interior.

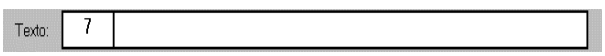
Para crear texto de fondo:

1. Hacer clic sobre la herramienta de Texto en la Caja de herramientas.

O escoger Texto del submenú de Objetos ▸Gráficos.

2. Posicionar el cursor, hacer clic sobre el botón izquierdo del mouse para darle el tamaño predeterminado al bloque de texto. O arrastrar el cursor para darle cualquier tamaño al bloque de texto.

Cuando objeto de texto se selecciona es colocado en el modo de Texto interior.



3. Entrar texto en la caja de Texto.

Al entrar el texto, éste también se entra en el bloque. Si Word Wrap está activado, el texto regresa al principio de la próxima línea, no al medio. (Word Wrap se establece desde el menú de Formato.) Un asterisco (*) aparece si el texto excede el tamaño del objeto.

- Para borrar texto, arrastrar el cursor sobre el texto para iluminar lo que desea borrar, entonces pulsar RETROCEDER o SUPR.
- Para reemplazar texto, arrastrar el puntero sobre el texto para iluminar lo que desea reemplazar, entonces escribir el texto nuevo.
- Para agregar texto, posicionar el cursor donde usted quiere insertar el texto y escribir el texto nuevo.

Pulsar ENTRE para comenzar una línea nueva. Este carácter ⊥ es insertado para indicar una línea nueva.

4. Para crear otro bloque de texto, repetir los pasos 2 y 3.
5. Hacer clic sobre el botón derecho del mouse para salir el modo de texto.

   O hacer clic sobre la herramienta de selección en la caja de herramientas.

6. Al terminar, hacer clic sobre la herramienta de Texto interior para salir del modo de texto interior.

   Cuando usted de-selecciona el bloque de texto, el borde se hace invisible.
7. Si es necesario, vuelva a darle tamaño al bloque de texto para que todo el texto quede adentro.

Usted puede usar el comando de formatear para cambiar la apariencia del texto al entrarlo, o posteriormente. Vea el Capítulo 17 para más detalles sobre cómo usar las diferentes opciones de formatear o cómo insertar la hora, fecha o una variable en un bloque de texto.

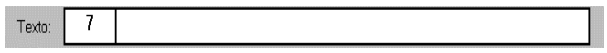
Para editar el texto de fondo:

1. Seleccionar el bloque de texto.

2. Hacer clic sobre la herramienta de Texto interior en la Barra de herramientas.

   O escoger Texto interior del menú de Formato.

   La barra del formato muestra este aspecto.



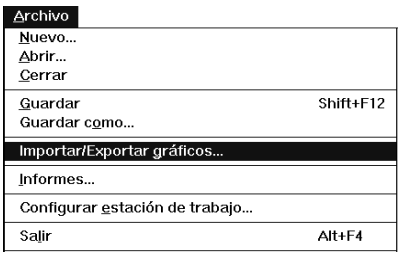
3. Editar el texto en la caja de Texto.
4. Si es necesario, vuelva a darle tamaño al bloque de texto para que todo el texto quede adentro.
5. Al terminar, hacer clic sobre la herramienta de Texto Interior para salir del modo de texto interior.

Para aplicar color al texto de fondo:

1. Seleccionar el bloque de texto.
2. Escoger un color del submenú de Formatear ▸Color frontal.

   O seleccionar un color frontal de la fila superior en la Paleta de color.

Importar/Exportar gráficos de mapas de bits



El comando de Importar/Exportar gráficos le permite importar un mapa de bits de gráficos de otros programas inclusive

- mapas de bits monocromos
- mapas de bits de color

Los gráficos importados pueden ser usados como gráficos interiores para objetos de botones o como objetos de pantalla de fondo.

Los mapas de bits de gráficos son manejados como objetos globales. Si una aplicación usa el mismo mapa de bits varias veces, el terminal solamente almacena una copia del gráfico. Cualquier cambio al mapa de bits afectará todos los otros instantes de ese gráfico.

Tamaño de mapa de bits

Un mapa de bits importado no puede exceder el número de pixeles soportado por el visualizador del terminal.

Editar mapas de bits

Usted no puede editar un gráfico importado en PanelBuilder. Para editar un gráfico, debe exportar el gráfico a un archivo o al portapapeles, editar el gráfico usando otro programa y entonces volver a importar el gráfico.

Cuando los mapas de bits son editados y se vuelven a editar, el PanelBuilder actualiza todos las instancias de esas imagenes en la aplicación.

Acerca de los Mapas de bits de color

Los terminales de color PV900 soportan los 16 colores estándares de EGA. Si importa un mapa de bits de color, cada color es vinculado a uno de los 16 colores de EGA. Un mapa de bits de color que es reducido a 16 colores al ser importado es exportado como un mapa de bits de 16 colores.

Los terminales de escala gris soportan cuatro colores (tonos de gris). Si importa un mapa de bits de color, cada color corresponde a uno de los cutaro colores. Un mapa de bits de color, reducido a cuatro colores a importar, es exportado como un mapa de bits de 4 colores.

Desde el diálogo de Importar/Exportar gráficos usted puede:

- Importar un mapa de bits de gráfico de un archivo (*.BMP) o del portapapeles.
- Ver el mapa de bits de gráfico.
- Exportar un mapa de bits de gráfico a un archivo o al portapapeles.
- Eliminar el mapa de bits de gráfico.

Para abrir el diálogo de Importar/Exportar gráfico:

- Hacer clic sobre la herramienta de Importar/Exportar gráfico en la Caja de herramientas.
- O escoger Importar/Exportar del menú de Archivo.

Lista de mapa de bits importados y los símbolos ISA estándares

Pulsar	Para
Importar...	Importar el mapa de bits de gráfico (.BMP) desde un archivo. Ver apéndice B para una lista de mapa de bits que el PanelBuilder proporciona en la carpeta C:\AB\PBWIN\PBLIB.
Pegar...	Pegar el mapa de bits de gráficos desde el portapapeles.
Exportar...	Exportar un gráfico importado a un archivo.
Copiar	Copiar un gráfico importado al portapapeles.
Eliminar	Eliminar un gráfico importado. Los símbolos ISA no se pueden eliminar de la lista de gráficos.

Importar/Expotar gráficos de mapas de bits

Para importar un gráfico de mapa de bits de un archivo:

1. Hacer clic sobre el botón de Importar desde el diálogo de Importar/Exportar gráfico.

   El diálogo Abrir aparece.

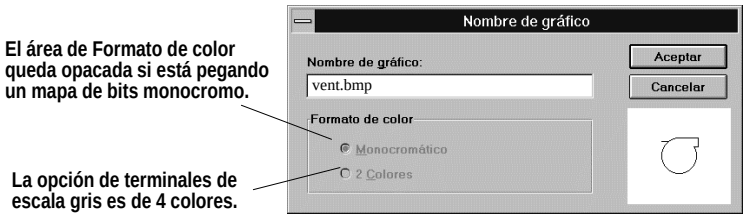
   La caja de la Lista del Archivo muestra los archivos en la carpeta actual del tipo seleccionado (. BMP).Usted puede cambiar a otra unidad o carpetaantes de seleccionar un archivo.

   Ver el apéndice B para una lista de mapa de bits que el PanelBuilder proporciona en la carpeta C:\AB\PBWIN\PBLIB.

2. Seleccionar el archivo que quiere importar y hacer clic sobre el botón de Aceptar.

   O hacer doble clic sobre el nombre del archivo.

3. El diálogo del Nombre de se gráfico abre, mostrando el nombre del archivo seleccionado.


El área de Formato de color queda opacada si está pegando un mapa de bits monocromo.
La opción de terminales de escala gris es de 4 colores.
Nombre de gráfico
Nombre de gráfico:
vent.bmp
Aceptar
Cancelar
Formato de color
Monocromático
2 Colores

4. En la caja de Nombre de gráfico, entrar el nombre único del gráfico.
5. Bajo Formato de color, especificar si quiere importar un gráfico de color como un mapa de bits monocromo o como un mapa de bits de 16–colores.

- Si está importando un mapa de bits monocromo, el área de Formato de color se reduce a 4 colores.
- Si está importando un mapa de bits de color,a un terminal de escala gris, el área de Formato de color queda opacada.

6. Hacer clic sobre el botón de Aceptar, para salir del diálogo de Nombre de gráfico.

   Usted regresa al diálogo de Importar/Exportar gráfico. El gráfico aparece en la lista de Gráficos actualmente importados.

7. Hacer clic sobre Terminado, para salir del diálogo de Importar/Exportar gráficos.

Para pegar un gráfico de mapa de bits al portapapeles

1. Desde el programa de origen, copiar o cortar el gráfico al portapapeles.
2. Ejecutar PanelBuilder y abrir, desde el menú de Archivo, el diálogo de Importar/Exportar Gráfico.

3. Hacer clic sobre el botón de Pegar para importar el gráfico desde el portapapeles.

   El diálogo de Nombre de Gráfico Importado se abre.

El área de Formato de color queda opacado si está pegando un mapa de bits monocromo.
La opción para terminal de escala gris es 4 colores.
Nombre de gráfico
Nombre de gráfico:
vent.bmp
Aceptar
Cancelar
Formato de color
Monocromático
2 Colores

4. Entrar un nombre único para el gráfico en la caja del Nombre
5. Bajo Formato de color, especificar si quiere pegar el gráfico de color como un mapa de bits monocromo o como un mapa de bits de 16–colores.

- Si está pegando un mapa de bits monocromo, el área de Formato de color queda opacada.
- Si está pegando un mapa de bits de color en un terminal de escala gris, el área de Formato de color se reduce a 4 colores.

6. Hacer clic sobre el botón de Aceptar.

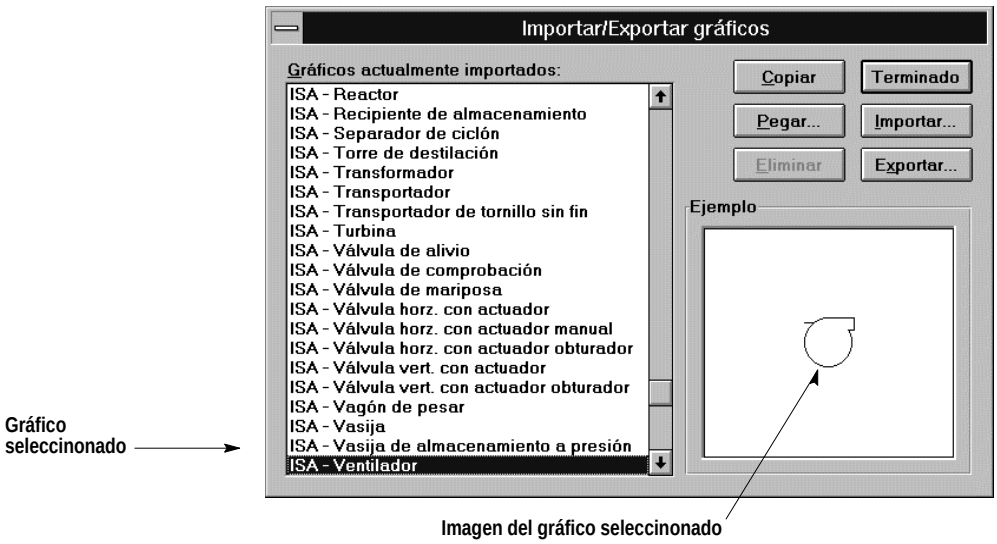
   Usted regresa al diálogo de Importar/Exportar gráfico. El nombre aparece en la lista de Gráficos actualmente importados.

7. Al terminar, hacer clic sobre el botón de Terminado.

Importar/Exportar gráficos de mapas de bits

Para ver un gráfico importado:

1. De la lista de Gráficos actualmente importados, seleccinar un gráfico que quiere ver. El gráfico aparece en el área de Ejemplo.



2. Seleccionar otro gráfico.La vista nueva reemplaza la vista previa.

   También puede usar las teclas de flecha ARRIBA y ABAJO para ver otro gráfico. Cada vez que usted pulsa una tecla la vista actual cambia a otra.

3. Al terminar, hacer clic sobre el botón de Terminado.

Para copiar un gráfico importado al portapapeles:

1. Seleccionar el nombre del gráfico que usted quiere copiar al portapapeles.

2. Hacer clic sobre el botón de Copiar.

   El gráfico es copiado al portapapeles.

3. Al terminar, hacer clic sobre el botón de Terminado.

   Ahora puede salir del PanelBuilder y pegar el gráfico desde el portapapeles a otro programa tal como Paintbrush.

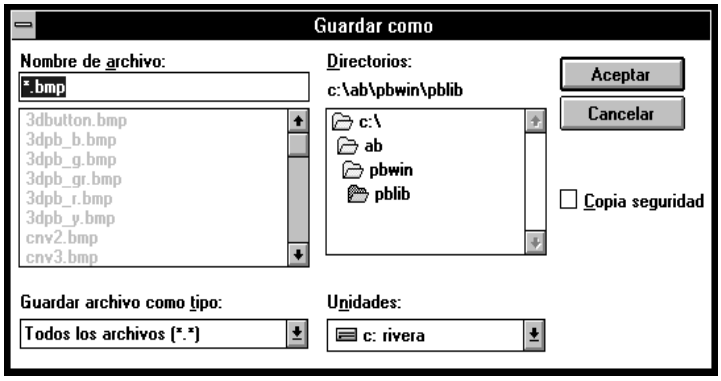
Para exportar un gráfico importado a un archivo:

1. Seleccionar el nombre del gráfico que usted quiere exportar.

Mapas de bits de color son exportados en el formato en que se almacenaron en PanelBuilder. Si un mapa de bits de color entero fue reducido a 16 colores al ser importado, es importado como un mapa de bits de 16–colores.

2. Hacer clic sobre el botón de

El diálogo de Guardar como se abre.



3. En la caja de Nombre de archivo, entrar un nombre de archivo para guardar el gráfico. Si usted omite el tipo del archivo, PanelBuilder añade .BMP.

Usted puede cambiar la unidad y la carpeta antes de entrar el nombre del archivo.

4. Hacer clic sobre Aceptar.

Usted regresa al diálogo de Importar/Exportar Gráfico.

5. Al terminar, hacer clic sobre el botón de Terminado.

Para eliminar un gráfico importado:

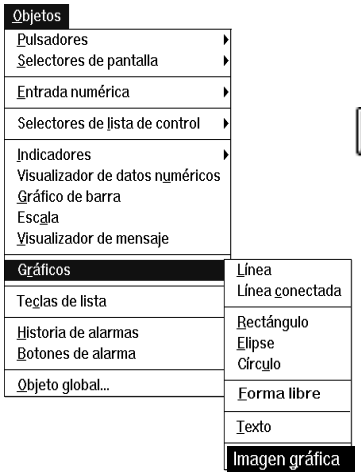
1. Seleccionar el nombre del gráfico que usted quiere eliminar de la lista de Gráficos actualmente importados. Los símbolos ISA no se pueden eliminar.

2. Hacer clic sobre el botón de Eliminar.

El archivo se borra de la lista.

3. Al terminar, hacer clic sobre el botón de Terminado.

Usar gráficos de fondo



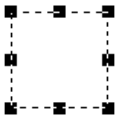
Los mapas de bits de gráfico importados pueden aparecer dentro de un objeto de botón o como un objeto de fondo en la pantalla. Esta sección muestra como usar un gráfico importado como un objeto de fondo.

Para colocar un gráfico importado en la pantalla:

1. Hacer clic sobre la herramienta de Imagen gráfica en la Caja de herramientas.

   O escoger Imagen gráfica del submenú de Objetos ▸Gráficos.

2. Posicionar el cursor donde quiere colocar el gráfico y hacer clic sobre el botón izquierdo del mouse.

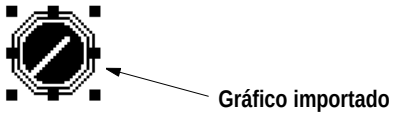


   El borde de la imagen es seleccionado y usted es colocado en el modo gráfico interior.

3. Seleccionar un gráfico de la caja de la lista de Graficos.

▶ Usted puede importar gráficos haciendo clic sobre el icono en la Barra de formato.

   Al borde se le da tamaño de acuerdo al gráfico y se pone invisible. La imagen se selecciona automáticamente.



   Mientras la imagen está seleccionada (la lista de Gráficos está en video inverso) usted puede ver otros gráficos, usando las teclas de flecha ARRIBA y ABAJO . Cada vez que usted aprieta una tecla la vista actual es reemplazada por otra.

4. Salir del modo de imagen gráfica, haciendo clic en la herramienta de flecha en la caja de herramientas.

   O hacer clic sobre el botón derecho del mouse.

5. Hacer clic para salir del modo de Gráfico interior.

   O escoger Imagen gráfica del menú de Formato.

Formatear objetos y texto

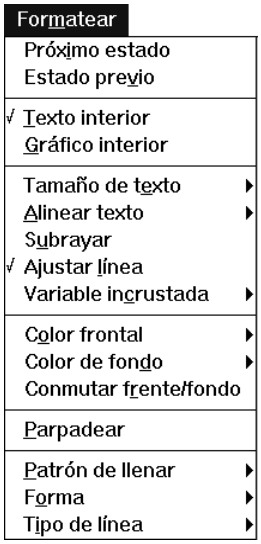
Objetivos del capítulo

Este capítulo muestra como cambiar la apariencia de objetos y texto. Este capítulo contiene las siguientes secciones:

Sección	Página
Opciones de formato	17–2
Cambiar la apariencia de objetos	17–3
Cambiar la forma de objetos	17–4
Cambiar el tipo de línea	17–5
Cambiar el fondo	17–6
Usar la opción de parpadear	17–7
Establecer colores frontales/de fondo	17–8
Invertir colores frontales/de fondo	17–9
Trabajar con texto interior	17–10
Editar texto interior	17–11
Insertar la hora y fecha	17–13
Insertar una variable numérica	17–14
Insertar una variable ASCII	17–16
Trabajar con gráficos interiores	17–19
Añadir gráfico interior	17–20
Establecer colores frontales/de fondo	17–21
Invertir colores frontales/de fondo	17–22
Eliminar gráficos interiores	17–23
Editar gráficos	17–23
Cambiar la apariencia del texto	17–24
Dar tamaño al texto	17–25
Alinear el texto	17–26
Subrayar el texto	17–27
Usar la opción de parpadear	17–28
Establecer colores frontales/de fondo	17–29
Invertir colores frontales/de fondo	17–30

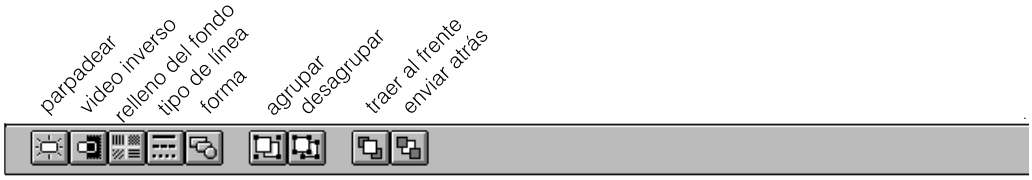
ATENCION: Algunas combinaciones de opciones de formato puede tener como resultado que un objeto de control no sea visible (los objetos se confunden con el fondo de la pantalla). Todos los controles de las pantallas táctiles deben ser visibles o tener un gráfico que muestra la ubicación del objeto. Si no se hace, esto puede resultar en una operación accidental o imprevisible.

Opciones de formato

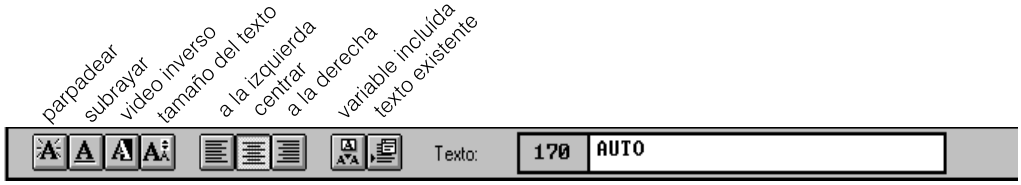


Desde el menú de Formato o la barra de formato, usted puede cambiar las características visuales de objetos y texto.

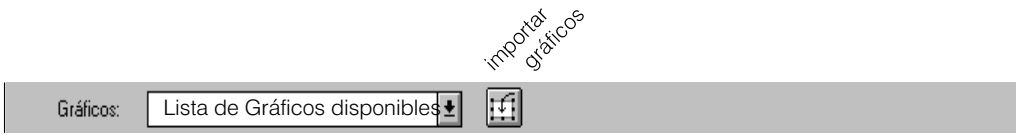
La barra de formato se ve diferente dependiendo del modo en que usted se encuentra. Las barras de formato se muestran abajo



Barra de Formato del Objeto



Barra de Formato del Texto



Barra de Formato de Gráficos

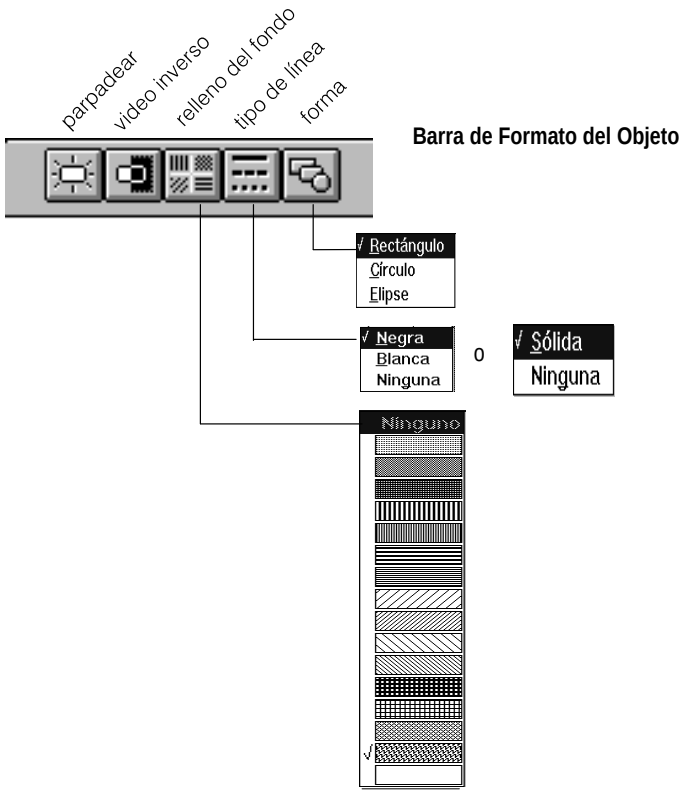
▶ Para objetos de estado múltiple, muchas de las opciones de formato pueden ser establecidas directamente desde el marcador de Estado en el diálogo de objeto.

Cambiar la apariencia de objetos

Los objetos tienen características visuales que usted puede cambiar, tal como:

- forma
- tipo de línea
- fondo
- parpadear
- establecer colores frontales/de fondo
- invertir colores frontales/de fondo

Cuando un objeto se selecciona la barra de formatos cambia para mostrar esta vista.



Para cambiar la apariencia de un objeto, seleccionar y escoger un comando del Menú de Formato o hacer clic sobre una herramienta en la barra de formato.

Algunas de las opciones conmutan entre activar y desactivar, otras abren un menú. Para cambiar una selección de la barra de formato, hacer clic sobre la herramienta para activarla y, hacer clic en ella otra vez para desactivarla. La selección nueva permanece activa hasta que usted la cambia.

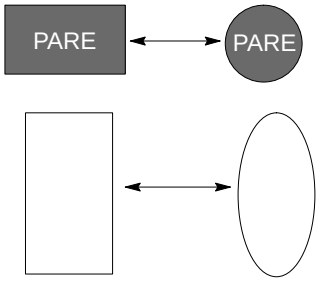
Una marca (✓) aparece en las selecciones activas del menú.

Cambiar la apariencia de objetos

Cambiar la forma de objetos

Usted puede cambiar la forma de un botón o la forma de un gráfico creado con las herramientas de forma. Por ejemplo, puede cambiar la forma de un pulsador a un círculo o la forma de un rectángulo a una elipse.

En el terminal, los círculos requieren menos memoria y se procesan más eficientemente que las elipses.



Para cambiar una forma:

1. Seleccionar el objeto.

2. Hacer clic sobre la herramienta de Seleccionar forma del objeto en la barra de Formatear.

   O escoger Forma, del menú de Formatear.

   El submenú de Forma se abre.

3. Escoger la forma que quiere para el objeto seleccionado.

   El objeto cambia la forma pero mantiene todas las otras características tal como tipo de borde, colores frontales/de fondo, etcétera.

   Al cambiar una elipse a un rectángulo, el rectángulo queda dentro del misma área rectangular que la forma original. Cuando cambia un rectángulo o una elipse a un círculo, el círculo cambia de tamaño para queda dentro del área rectangular.

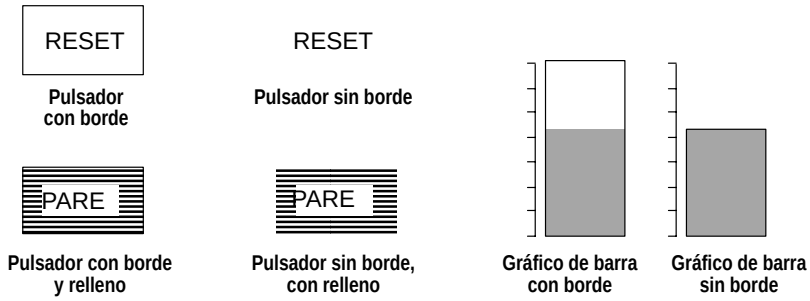
   Blanco, Negro y Ninguno, son los únicos fondos retenidos cuando se cambia la forma a un círculo o a una elipse.

Si selecciona un objeto al que no se le puede dar forma, el comando de formato aparecerá opacado para demostrar que no se puede cambiar la forma.

Cambiar el tipo de línea

Puede cambiar el borde de un objeto usando el comando de Tipo de línea.

- En terminales monocromáticos, las opciones de tipo de línea son:
  - negra
  - blanca
  - ninguna (invisible)
- En terminales de color y de escala gris, las opciones de tipo de línea son:
  - sólida
  - ninguna (invisible)



Para cambiar el tipo de línea:

1. Seleccionar el objeto.

2. Hacer clic sobre la herramienta de Tipo de línea, en la Barra de formato.

   O escoger Tipo de línea del menú de Formatear.

   El submenú de Tipo de línea se abre.

3. Escoger el tipo de línea que quiere para el objeto seleccionado.

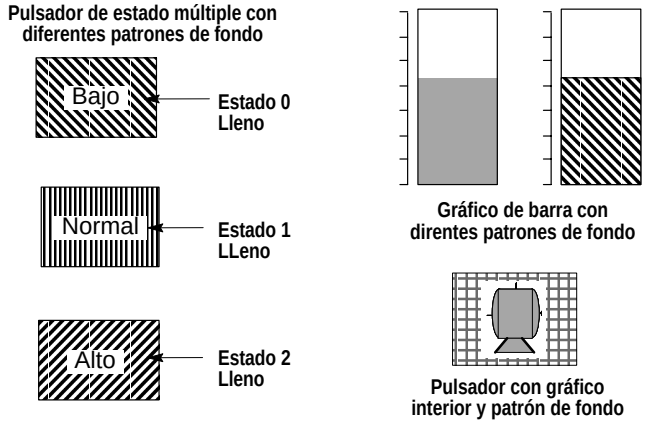
   El tipo de línea cambia pero el resto del objeto mantiene todas las otras características tal como forma, fondo, etcétera.

Si usted selecciona un objeto que no puede tener un borde invisible, el comando de Tipo de línea aparecerá opacado para demostrar que no se puede cambiar el Tipo de línea.

Cambiar la apariencia de objetos

Cambiar el patrón de relleno

El interior de objetos rectangulares se puede llenar con un color sólido o con otro fondo. Usted puede aplicar un fondo diferente a cada estado de un objeto de estado múltiple para que el fondo cambie con cada estado. El fondo predeterminado es blanco.


Pulsador de estado múltiple con diferentes patrones de fondo
Bajo
Estado 0 Lleno
Normal
Estado 1 LLeno
Alto
Estado 2 Lleno
Gráfico de barra con direntes patrones de fondo
Pulsador con gráfico interior y patrón de fondo

En terminales de color o terminales de escala gris, usted no puede asignar patrones de relleno a círculos o elipses. En monitores monocromos, los patrones de relleno válidos para los círculos y elipses son: negro, blanco o ninguno.

Para añadir colores frontales o de fondo:

1. Seleccionar un objeto.
2. Si el objeto es un objeto de estado múltiple, seleccionar un estado.

   - Desde la barra de herramientas, seleccionar un estado en la caja de Estado.
   - O escoger Próximo estado o Estado previo, del menú de Formatear.

3. Hacer clic sobre la herramienta de Cambiar el patrón de relleno de todos los objetos seleccionados, en la barra de Formato.

   O escoger Patrón de llenar, del menú de Formatear.

   El submenú de patrones se abre.

4. Escoger una opción de relleno.

   Después de seleccionar el patrón de relleno, el patrón aparece en el objeto. Si selecciona un objeto que no puede ser llenado, los comandos de relleno aparecen opacados, para mostrar que el patrón de relleno no se puede cambiar.

El fondo cambia pero el objeto mantiene todas las otras características tal como forma, tipo de la línea, etcétera.

Para objetos de estado múltiple, usted puede establecer el patrón de relleno para el estado directamente, desde el marcador de Estado en el diálogo del objeto.

Usar la opción de parpadear

Usted puede conmutar entre activar/desactivar parpadeo, objeto (incluyendo fondo y borde). Para objetos de estado múltiple usted puede conmutar entre activar/desactivar parpadeo para cada estado. La opción de parpadear no es válida para la lista de objetos.

La velocidad de parpadeo está establecida a aproximadamente 1/2 segundo y se activa cuando la aplicación se ejecuta en el terminal PanelView. Parpadear no está activado para un objeto durante el diseño de la aplicación.

El texto dentro del objeto no parpadea. Usted puede activar parpadear para el texto entrando el modo de texto interior y entonces seleccionando la opción de parpadear.

Para conmutar parpadear para un objeto:

1. Seleccionar el objeto.
2. Si el objeto es un objeto de estado múltiple, seleccionar un estado

   - Desde la barra de herramientas, seleccionar un estado en la caja de Estado.
   - O escoger Próximo estado o Estado previo, del menú de Formatear.

3. Hacer clic sobre la herramientas de Parpadear, en la barra de Formato.

   O escoger Parpadear del menú de Formatear.

   Parpadear se establece para el objeto pero el objeto mantiene todas las otras características tal como fondo, tipo de línea, etcétera.

Si parpadear no es válido para un objeto, el comando queda opacado.

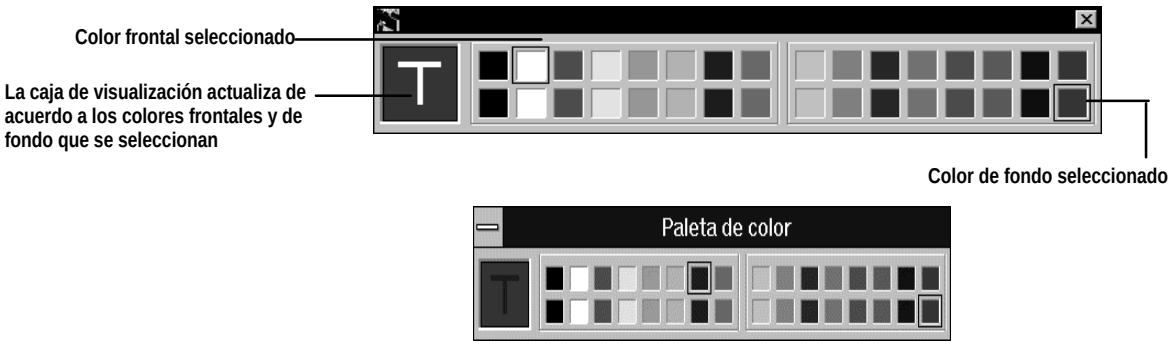
▶ Para objetos de estado múltiple, usted puede activar el parpadeo para un estado directamente, desde el marcado de Estado en el diálogo del objetos.

Cambiar la apariencia de objetos

Establecer colores frontales/de fondo

Para terminales de color y de escala gris, usted puede cambiar los colores de los objetos frontales y de fondo desde el menú de Formato o usando la paleta de color. La paleta tiene 16 colores (para terminales de color) o 4 colores (para terminales de escala gris).

En terminales de color, el color de fondo inicial para los objetos es azul y el color frontal blanco. En los terminales de escala gris, el color de fondo inicial para los objetos es negro y el color frontal es blanco.


Color frontal seleccionado
La caja de visualización actualiza de acuerdo a los colores frontales y de fondo que se seleccionan
Color de fondo seleccionado
Paleta de color

Para establecer los colores frontales y de fondo de un objeto:

1. Seleccionar el objeto.
2. Si el objeto es un objeto de estado múltiple, seleccionar un estado.

   - Desde la barra de herramientas, seleccionar un estado en la caja de Estado.
   - O escoger Próximo estado o Estado previo del menú de Formatear.
3. Para cambiar los colores frontales:
   - Hacer clic en la fila superior de la paleta de color.
   - O escoger un color del menú de Formatear ▸Color frontal.

   El color frontal cambia al color seleccionado.
4. Para cambiar el color de fondo:
   - Hacer clic en un color en la fila inferior de la paleta de color.
   - O escoger un color del menú de Formatear ▸Color de fondo.

   El color de fondo cambia al color seleccionado.

También puede establecer colores frontales/de fondo para:

- texto interior
- gráficos interiores (solamente mapas de bits monocromáticos)

Si quiere que el fondo de un objeto empareje con el texto o gráfico, debe seleccionar los colores de fondo separadamente.

▶ Para objetos de estado múltiple, usted puede establecer colores frontales/de fondo para cada estado de un objeto, desde el marcador de Estado en el diálogo del objeto.

▶ Para objetos de lista, el color de fondo se aplica a la lista entera.

Invertir colores frontales/de fondo

Usted puede invertir los colores frontales/de fondo de un objeto. Para objetos de estado múltiple, usted puede invertir la parte frontal/de fondo para cada estado.

- En terminales monocromáticos, los colores frontales y de fondo conmutan entre blanco y negro.

- En terminales de color y terminales de escala gris, los colores frontales/de fondo de un objeto, conmutan entre los colores establecidos.

Usted no puede invertir los colores frontales/de fondo de un objeto de lista.

Para invertir los colores frontales/de fondo:

1. Seleccionar el objeto.
2. Si el objeto es un objeto de estado múltiple, seleccionar un estado.

   - Desde la barra de herramienta, seleccionar un estado en la caja de Estado.
   - O escoger Próximo estado o Estado previo del menú de Formatear.

3. Hacer clic sobre la herramienta de Conmutar frente/fondo, en la barra de Formato.

   O escoger Conmutar frente/fondo, desde el menú de Formatear.

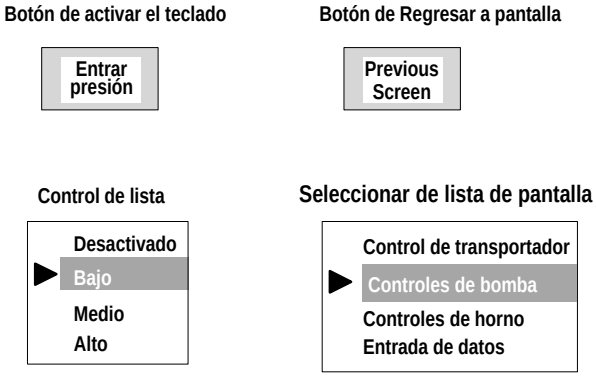
   Los colores del objeto (inclusive patrón de relleno, texto interior y/o gráfico interior) son invertidos

Usted puede invertir los colores de frente/fondo separadamente, para:

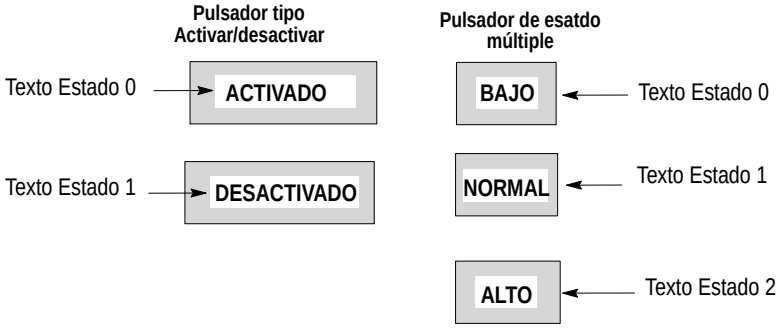
- texto interior
- gráfico interior (mapas de bits monocromáticos solamente)

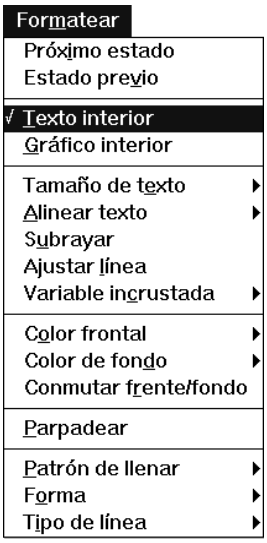
Trabajar con texto interior

La mayoría de los objetos son creados con un texto interior predeterminado que puede ser editado y formateado. El texto o gráfico aparece dentro del objeto y es vinculado al objeto. Al mover o borrar el objeto, el texto interior o gráfico también se mueve o es borrado.



Los objetos de pulsadores y de estado múltiple pueden tener texto interior diferente y/o un gráfico diferente para cada estado. El texto o el gráfico aparece sólo cuando el objeto está en el estado especificado





Editar texto interior

Esta sección muestra cómo editar texto interior para un objeto. Si el objeto es de estado múltiple, el texto aparece sólo cuando está en el estado especificado.

Editar texto interior para objetos sin estado es diferente que en el caso de estado múltiple o lista de objetos. Los siguientes procedimientos describen ambas opciones.

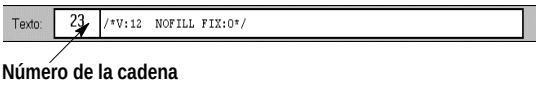
Para editar texto interior en un objeto sin estado:

1. Seleccionar el objeto.
2. Hacer clic sobre la herramientas de Texto interior, en la barra de herramientas.

   O escoger Texto interior del menú de Formatear.

   La barra de formato muestra el texto actual con el punto de inserción al final del texto.

   Para mostrar datos numéricos u objetos de entrada numérica, verá la variable /*V*/ con detalles de formato en la caja de texto. Usted no puede eliminar esta variable , pero puede añadir texto antes o después.

   Un número es asignado automáticamente a cada cadena de texto en una aplicación. Este número aparece a la izquierda de la caja de entrada de Texto.
3. Editar el texto.

   Según usted edita el texto, éste también es entrado en el objeto. Si Word wrap está activado, el texto regresa a la línea. (Word wrap está establecido desde el menú de Formato. Si el texto excede el tamaño del objeto, aparece un asterisco (*) .

   – Para eliminar texto, arrastrar el cursor sobre el texto para iluminar lo que desea borrar, entonces pulsa RETROCEDER o SUPR.
   – Para substituir texto, arrastrar el cursor sobre el texto para iluminar lo que desea substituir, entonces escribir el texto nuevo.
   – Para añadir texto, posicionar el cursor donde usted quiere insertar el texto y escribir el texto nuevo.

   Pulsar ENTRE para comenzar una línea nueva. Este carácter /*R*/ es insertado para indicar una línea nueva.
4. Si es necesario, volver a dar tamaño al objeto para que, todo el texto quede dentro del objeto.
5. Al terminar, hacer clic sobre la herramienta de Texto interior y salir del modo de texto.

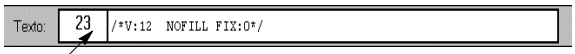
Trabajar con texto interior

Para editar texto interior en un objeto de estado múltiple o de lista:

1. Seleccionar el objeto.
2. Hacer clic sobre la herramienta deTexto interior, en la barra de herramientas.

   O escoger Texto interior del menú de Formatear.

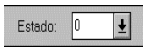
   La barra de formato muestra el texto actual con el punto de inserción al final del texto.



Número de la cadena de texto

   Un número es asignado automáticamente a cada cadena de texto en una aplicación. Este número aparece a la izquierda de la caja de entrada de Texto.

3. Seleccionar el estado o entrada que quiere editar.



   - Desde la barra de herramientas, seleccionar un estado de la caja de Estado.
   - O escoger Próximo estado o Estado previo, desde el menú de Formatear.

4. Editar el texto.

   Según usted edita el texto, éste también es entrado en el objeto. Si Word wrap está activado, el texto regresa a la línea. (Word wrap está establecido desde el menú de Formato). Si el texto excede el tamaño del objeto, aparece un asterisco (*) .

   – Para eliminar texto, arrastrar el cursor sobre el texto para iluminar lo que desea borrar, entonces pulsar RETROCEDER o SUPR.
   – Para substituir texto, arrastrar el cursor sobre el texto para iluminar lo que desea substituir, entonces escribir el texto nuevo.
   – Para añadir texto, posicionar el cursor donde usted quiere insertar el texto y escribir el texto nuevo.

   Pulsar ENTRE para comenzar una línea nueva (excepto para objetos de lista). Este carácter /*R*/ es insertado para indicar una línea nueva.

5. Repetir pasos 3 y 4 para editar el texto de otro estado o entrada.
6. Si es necesario vuelva a dar tamaño al objeto para que todo el texto quede dentro del objeto.

Al terminar, hacer clic sobre la herramienta de Entrar texto interior, para salir del modo de texto.

▶ Para objetos de estado múltiple u objetos de lista, usted puede editar el texto para cada estado directamente desde el marcador de Estado en el diálogo del objeto.

Insertar la hora o fecha

Usted puede insertar la hora o fecha en un objeto o dentro del texto de un objeto. El formato de la hora o fecha es ajustado desde el diálogo de Configurar terminal. La hora se muestra en formato de 12 horas o 24 horas. La fecha se puede mostrar en varias formas de MM/DD/AA.

El formato de la hora o fecha es descargado con la aplicación al terminal de PanelView. Cuando la aplicación se está ejecutando, el terminal muestra la hora o fecha actual.

Para insertar la hora o fecha en un objeto o en el texto:

1. Seleccionar el objeto.
2. Para objetos de estado múltiple, seleccionar el estado en que quiere insertar la hora o fecha.

   - Desde la barra de herramientas, seleccionar un estado en la caja de Estado.
   - O escoger Próximo estado o Estado previo del menú de Formatear.

3. Hacer clic sobre la herramienta de Texto interior, en la barra de herramienta.

   O escoger Texto interior del menú de Formatear.

   La barra de formato muestra el texto actual.

4. Hacer clic donde quiere insertar la hora o fecha, o usar las teclas de flecha para posicionar el punto de inserción.

   Para mostrar sólo la hora o fecha, borrar primero el texto, arrastrar el cursor sobre el texto para iluminarlo y pulsar RETROCEDER o SUPR .

5. Hacer clic sobre la herramienta de Variable incrustada, en la barra de Formato y escoger Hora o Fecha del menú emergente.

   O escoger Hora o Fecha del menú de Formatear ▸Variable incrustada.

   La variable temporal de hora /*T*/ o fecha /*D*/ es insertada en la caja de texto y el formato de hora o fecha es insertado en el objeto.

6. Si es necesario, volver a dar tamaño al objeto para que todo el texto quede dentro del objeto.
7. Al terminar, hacer clic sobre la herramienta de Texto interior para salir del modo de texto.

▶ Para objetos de estado múltiple, usted puede añadir una variable de hora o fecha al texto de un estado específico desde el marcador de Estado.

Trabajar con texto interior

Insertar una variable numérica

Usted puede insertar una variable (asociada con una dirección de etiqueta) en un objeto o en una cadena de texto. La variable puede aparecer con un decimal fijo o un punto flotante, con o sin ceros delanteros.

El terminal PanelView lee el valor almacenado en la dirección de etiqueta y muestra el valor cuando la aplicación se ejecuta.

Para insertar una variable numérica en un objeto o cadena de texto:

1. Seleccionar el objeto.
2. Para objetos de estado múltiple, seleccionar el estado en que quiere insertar una variable.

   - Desde la barra de estado, seleccionar un estado en la caja de Estado.
   - O escoger Próximo estado o Estado previo desde el menú de Formatear.

3. Hacer clic sobre la herramienta de Texto interior sobre la barra de herramientas.

   O escoger Texto interior desde el menú de Formatear.

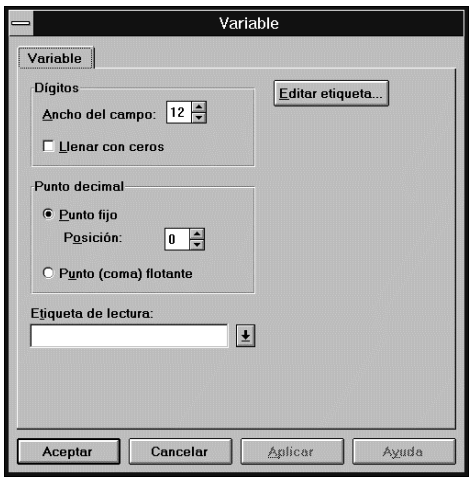
   La barra de formato muestra el texto actual.

4. Hacer clic donde quiere insertar la variable o usar las teclas de flecha para posicionar el punto de inserción.

   Si quiere mostrar la variable sin texto, eliminar primero el texto, arrastrar el cursor sobre el texto para iluminarlo y pulsar RETROCEDER o SUPR .

5. Hacer clic sobre la herramienta de Variable incrustada en la barra de Formato y escoger Variable del menú emergente.

   O escoger Variable del menú de Formatear ▸Variable incrustada.



6. Establecer las propiedades de la variable.

Usar	Para
Ancho del campo	Especificar el número máximo de dígitos (1 a 12) permitidos en la variable. Si la posición del punto fijo decimal no es 0, entonces el ancho del campo debe tener valor de posición de 2 > para números positivos. Una posición es para el punto decimal y una para el dígito a la izquierda del decimal. Para números negativos, el campo debe ser de posición 3 > . Por ej., para mostrar –0.1234, el ancho del campo debe ser 7, la posicion decimal 4.
Llenar con ceros	Llenar posiciones de datos vacías, con ceros. De otra manera las posiciones vacías se dejan en blanco. Llenar con ceros Sin ceros 000321 _ _ _ 321
Punto fijo decimal	Especificar la posición del punto decimal 0 a 10 lugares a la izquierda del carácter más a la derecha. Usar 0 para mostrar el valor sin un punto decimal.
Punto (coma) flotante	Dejar al controlador posicionar el punto decimal.
Etiqueta de Lectura	Especificar la dirección del nombre de etiqueta del cual leer los datos de variable.

7. Al terminar, hacer clic sobre Aceptar.
Una variable temporal /*V:12 NOFILL FIX:0*/ es insertada en el texto con detalles de formatear incrustado.
Una cadena de carácteres ####### es insertada en el objeto como una variable temporal para la variable.

8. Si es necesario, volver a dar tamaño al objeto para que, todo el texto quede dentro del objeto.

9. Hacer clic sobre la herramienta de Texto interior, para salir del modo de texto interior.

▶ Para objetos de estado múltiple, usted puede añadir una variable numérica al texto para un estado específico, desde el marcador de Estado en el diálogo del objeto.

Para editar variables numéricas:

1. Seleccionar el objeto.

2. Para objetos de estado múltiple, seleccionar el estado que contiene la variable.

3. Hacer clic sobre la herramienta de Texto interior, en la barra de herramientas.

4. Seleccionar la variable temporal /*V:12 NOFILL FIX:0*/ .

5. Hacer clic sobre la herramienta de Variable incrustada y escoger Editar Variable para abrir el diálogo de Variable.

6. Editar las opciones de formatear, entonces hacer clic sobre Aceptar para salir del diálogo.
La variable temporal /*V:6 NOFILL FIX:0*/ es actualizada con los nuevos detalles de formato.

▶ Para objetos de estado múltiple, usted puede editar la variable numérica directamente, desde el marcador de Estado (campo de Texto) en el diálogo del objeto

Insertar una variable ASCII

Usted puede insertar una variable ASCII en un objeto o en una cadena de texto. La variable ASCII es usada para mostrar una cadena de caracteres enviada desde un controlador directamente en el terminal PanelView. La variable es actualizada cada vez que la cadena cambia.

La variable ASCII puede mostrar cualquier caracter en el conjunto de caracteres extendidos. Los caracteres mostrados son controlados exactamente de la misma manera que cómo se especifica en la cadena de datos. Los caracteres son procesados secuencialmente hasta que un caracter nulo (todos los bits 0) es recibido. Cualquier caracteres después del caracter nulo es ignorado.

La cadena ASCII es almacenada en la tabla de datos como una serie de caracteres consecutivos. El formato de la cadena debe ser según se muestra aquí.

Bit	15 8	7 0
1era palabra	1er caracter	2ndo caracter
2nda palabra	3er caracter	4rto caracter
	. . .	. . .

Para insertar una variable ASCII en un objeto o cadena de texto:

1. Seleccionar el objeto.
2. Para objetos de estado múltiple, seleccionar el estado en que quiere insertar una variable ASCII.

   - Desde la barra de estado, seleccionar un estado en la caja de Estado.
   - O escoger Próximo estado o Estado previo desde el menú de Formatear.

3. Hacer clic sobre la herramienta de Texto interior sobre la barra de herramientas. O escoger Texto interior desde el menú de Formatear.

   La barra de formato muestra el texto actual.

4. Hacer clic donde quiere insertar la variable ASCII o usar las teclas de flecha para posicionar el punto de inserción.

   Si quiere mostrar la variable sin texto, eliminar primero el texto, arrastrar el cursor sobre el texto para iluminarlo y pulsar RETROCEDER o SUPR .

5. Hacer clic sobre la herramienta de Variable incrustada en la barra de Formato y escoger Variable ASCII del menú emergente.

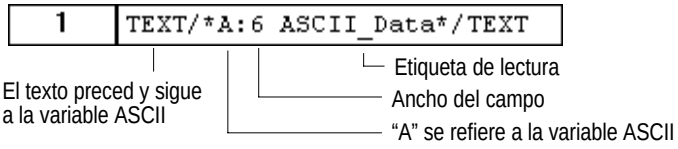
O escoger Variable ASCII del menú de Formatear ▸Variable incrustada.

6. Establecer las propiedades de la variable.

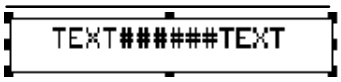
Usar	Para
Ancho del campo	Especificar el número máximo de caracteres ASCII (1 al 128) permitidos en la variable. El ancho máximo del campo depende del protocolo de comunicación usado por la aplicación. **Para** **Ancho máximo de campo:** DH–485/DH+/DF1 80 caracteres Remoto de E/S 128 caracteres El número máximo de caracteres soportado por una cadena de texto incluyendo la variable incrustada ASCII es 255. Si el número de caracteres es > 255, la cadena es troncada y el asterisco (*) aparece. Para mostrar menos caracteres ASCII que los especificados en el ancho de campo, debe añadir el caracter NULO ASCII a la cadena en el controlador.
Etiqueta de Lectura	Especificar la dirección del nombre de etiqueta del cual leer los datos de variable. El tipo de datos de la etiqueta de lectura debe ser un Arreglo de caracteres. El tamaño del arreglo de la etiqueta debe coincidir con el ancho de campo o ocurrirá un error de validación.

7. Al terminar, hacer clic sobre Aceptar

Una variable temporal /*V:12 NOFILL FIX:0*/ es insertada en el texto con detalles de formatear incrustado.


1
TEXT/*A:6 ASCII_Data*/TEXT
El texto preced y sigue a la variable ASCII
Etiqueta de lectura
Ancho del campo
“A” se refiere a la variable ASCII

Una cadena de carácteres ####### es insertada en el objeto como una variable temporal para la variable.



8. Al terminar, hacer clic sobre Aceptar.

9. Hacer clic sobre la herramienta de Texto interior, para salir del modo de texto interior.

▶ Para objetos de estado múltiple, usted puede añadir una variable numérica al texto para un estado específico, desde el marcador de Estado en el diálogo del objeto.

Cadenas de ejemplo ASCII

La siguiente tabla proporciona ejemplos de caracteres que están incrustados en la variable de una cadena de texto en el terminal PanelView. La variable ASCII es configurada con 6 como ancho de campo. Si la cadena ASCII almacenada en el controlador no tiene el mismo número de caracteres que el ancho de campo:

- use el caracter ASCII SP (espacio en blanco) para rellenar una cadena que es menor que el ancho del campo.
- use el caracter NULO (\0) para terminar una cadena que es menor que el ancho de campo (o la cadena no se mostrará).

Datos del controlador lógico										Caracteres ASCII mostrados en PanelView
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
M	E	D	I	O						textoMEDIOtexto
SP	A	L	T	O	SP					texto ALTO texto
SP	SP	B	A	J	O	SP				texto BAJO texto
SP	B	A	J	O	SP	\0				texto BAJO texto
B	A	J	O	\0						textoBAJOtexto
E	X	C	E	D	E					textoEXCEDEtexto
SP	1	.	2	5	SP					texto 1.25 texto
SP	SP	3	4	5	SP					texto 345 texto
SP	SP	SP	SP	SP	SP					texto texto
\0										textotexto

Para editar una variables ASCII:

1. Seleccionar el objeto.
2. Para objetos de estado múltiple, seleccionar el estado que contiene la variable.

3. Hacer clic sobre la herramienta de Texto interior, en la barra de herramientas.

4. Seleccionar la variable temporal /*A:6 ASCII DATA*/ .
5. Hacer clic sobre la herramienta de Variable incrustada y escoger Editar Variable para abrir el diálogo de Variable.

6. Editar las opciones de formatear, entonces hacer clic sobre Aceptar para salir del diálogo.
   La variable temporal /*A:7 ASCII DATA*/ es actualizada con los nuevos detalles de formato.

▶ Para objetos de estado múltiple, usted puede editar la variable numérica directamente, desde el marcador de Estado (campo de Texto) en el diálogo del objeto

Trabajar con gráficos interiores

Usted puede añadir un gráfico interior a un botón u objeto de estado múltiple (no a objetos de lista). Para objetos de estado múltiple, usted puede entrar un gráfico diferente para cada estado.

El gráfico sólo aparece cuando el objeto está en el estado especificado. El gráfico interior aparece dentro del objeto y está vinculado al objeto. Al mover o eliminar el objeto, el gráfico interior también se mueve o elimina.

Pulsador tipo Activar/desactivar

El gráfico interior puede ser un símbolo ISA o un gráfico de mapa de bits creado con otro programa. El apéndice B define los símbolos ISA. Para detalles sobre cómo importar gráficos de mapa de bits, ver el Capítulo 16.

Trabajar con gráficos interiores

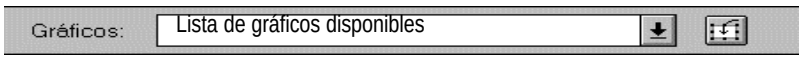
Añadir gráfico interior

Para insertar un mapa de bits o símbolo ISA importado, en un objeto:

1. Seleccionar el objeto.
2. Para objeto de estado múltiple, seleccionar el estado donde quiere insertar el gráfico.

   - Desde la barra de estado, seleccionar un estado en la caja de Estado.
   - O escoger Próximo estado o Estado previo desde el menú de Formatear.
3. Para mostra un gráfico sin texto, entrar en el modo de Texto interior y eliminar el texto, entonces salir del modo de texto interior.

4. Hacer clic sobre la herramienta de Gráfico interior, en la barra de herramientas. O escoger Gráfico interior desde el menú de Formatear.



5. Seleccionar gráfico/símbolo ISA en la caja de lista de Gráficos. El gráfico es insertado en el objeto

▶ Los símbolos ISA también están disponibles en la Caja de herramientas de Símbolos ISA. Para insertar en el objeto, hacer clic sobre un símbolo en el modo de gráfico interior.

   Conmutar entre las vistas de gráficos mientras la caja que lista los Gráficos está activa, usando las flechas de ARRIBA y ABAJO. Cada vez que pulsa una tecla de flecha el gráfico actual es substituído por otro.
6. Posicionar el gráfico en el objeto, seleccionándolo y moviéndolo.
7. Hacer clic sobre la herramienta de Gráfico interior para salir del modo de gráfico. O hacer clic sobre el botón izquierdo del mouse, fuera del pulsador.
8. Si es necesario, volver a dar tamaño al objeto (no gráfico). El gráfico mantiene su posición, relativa al objeto fijado en la esquina superior izquierda.

▶ Para objetos de estado múltiple, puede asignar un gráfico a un estado específico, desde el marcador de Estado en el diálogo del objeto.

Para volver a posicionar un gráfico:

1. Seleccionar el objeto.
2. Para un objeto de estado múltiple, seleccionar el estado que contiene el gráfico.

3. Hacer clic sobre la herramienta de Gráfico interior, en la barra de herramientas.
4. Seleccionar el gráfico, mover el gráfico.
5. Hacer clic sobre la herramienta de Gráfico interior, para salir del modo de gráfico interior.

Establecer colores frontales/de fondo

En terminales de color y terminales de escala gris, usted puede establecer los colores frontales y de fondo, para un gráfico interior, desde el menú de Formato o usando la Paleta de color. El fondo de un gráfico es el área que contiene el gráfico.

En terminales de color, los colores predeterminados como colores iniciales son: azul para el color del fondo y blanco para el color frontal. En terminales de escala gris, los colores predeterminados como colores iniciales son: negro para el color de fondo y blanco para el color frontal.

▶ Usted puede ajustar los colores frontales/de fondo de mapas de bits monocromos, **no** para mapas de bits de color.

Para establecer colores frontales/de fondo de un gráfico:

1. Seleccionar el objeto.

2. Si el objeto es un objeto de estado múltiple, seleccionar un estado.
   - Desde la barra de estado, seleccionar un estado en la caja de Estado.
   - O escoger Próximo estado o Estado previo desde el menú de Formatear.

3. Hacer clic sobre la herramienta de Gráfico interior, en la barra de herramientas.

   O escoger Gráfico interior desde el menú de Formatear.

4. Para cambiar el color frontal:
   - Hacer clic sobre un color en la primera fila de la paleta de color.
   - O escoger un color del menú de Formatear ▸ Color frontal.
5. Para cambiar el color de fondo:
   - Hacer clic sobre un color en la segunda fila de la paleta de color.
   - O escoger un color del menú de Formatear ▸ Color de fondo.

   El color de fondo cambia al color seleccionado.
6. Hacer clic sobre la herramienta de Gráfico interior para salir del modo de Gráfico interior.

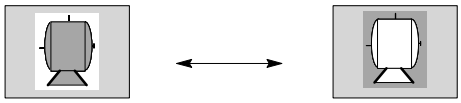
▶ Si quiere que el fondo del gráfico se una al fondo del objeto, establecer los colores de fondo para el objeto y el gráfico al mismo color.

▶ Para objetos de estado múltiple, usted puede seleccionar colores frontales/de fondo para un gráfico desde el marcador de Estado en el diálogo del objeto.

Invertir colores frontales/de fondo

Usted puede invertir los colores frontales/de fondo de un Gráfico interior.

Los colores frontales/de fondo de un gráfico son invertidos



Usted puede invertir los colores frontales/de fondo de mapas de bits monocromos, **no** para mapas de bits de color.

Para invertir la parte frontal y el fondo de un gráfico:

1. Seleccionar el objeto.
2. Hacer clic sobre la herramienta de Gráfico interior, en la barra de herramientas.
3. Si el objeto es de estado múltiple, seleccionar el estado que contiene el gráfico.
4. Hacer clic sobre la herramienta de Conmutar entre frente/fondo, en la barra de Formato.

   O escoger Conmutar frente/fondo desde el menú de Formatear.

   El color del gráfico y el área que contiene el gráfico se invierten.
5. Para salir de modo de Gráfico interior, hacer clic sobre la herramienta de Gráfico interior.

Trabajar con gráficos interiores

Eliminar gráficos interiores

Para eliminar un gráfico interior o un símbolo ISA, de un objeto:

1. Seleccionar el objeto.

2. Para un objeto de estado múltiple, seleccionar el estado que contiene el gráfico.
   - Desde la barra de estado, seleccionar un estado en la caja de Estado.
   - O escoger Próximo estado o Estado previo desde el menú de Formatear.

3. Hacer clic sobre la herramienta de gráfico interior, en la barra de herramientas.

   O escoger Gráfico interior desde el menú de Formatear.

   La barra de Formato aparece.

4. Seleccionar (Ninguno) de la lista de Gráficos.

   El gráfico es eliminado.

5. Hacer clic sobre la herramienta de Gráfico interior para salir del modo de Gráfico interior.

Editar gráficos

El tamaño y el contenido de un gráfico interior (mapa de bits o símbolo ISA) no puede ser cambiado en PanelBuilder. Usted debe exportar el gráfico, revisarlo con otro programa tal como Paintbrush y entonces volver a importarlo. Usted puede exportar el gráfico directamente desde la barra de formato.

Los gráficos de Mapas de bits se manejan como objetos globales. Una imagen del mapa de bits se almacena sólo una vez, a pesar del número de vínculos a ésta. Cuando una imagen se actualiza, PanelBuilder automáticamente actualiza todos los casos de la imagen.

Para editar un gráfico de mapa de bits o un símbolo ISA:

1. Hacer clic sobre la herramienta de Importar o exportar gráficos, en la barra de Formato .

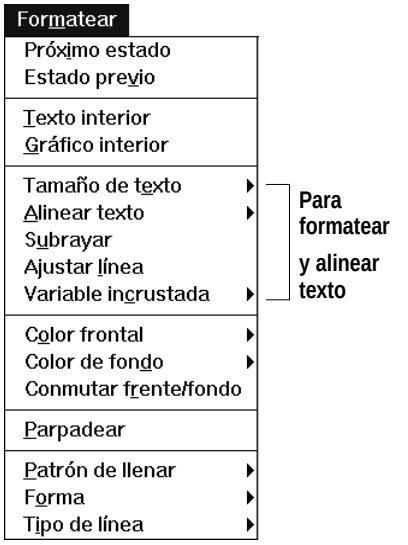
   O escoger Importar/Exportar Gráficos del menú de Archivo.

2. Exportar el gráfico a un archivo de disco o al portapapeles. Para detalles sobre como exportar un gráfico desde este diálogo, ver el Capítulo 16.
3. Usar Paintbrush u otro programa para editar el gráfico de mapa de bits.
4. Importar la imagen revisada del diálogo de Importar/Exportar Gráficos. Se recomienda cambiar el nombre para diferenciar la imagen nueva de la imagen vieja.

Importante: Los mapas de bits no pueden exceder el tamaño de pixels del terminal.

5. Volver a insertar el gráfico en el objeto como se describe en la página 17–20.

Cambiar la apariencia del texto

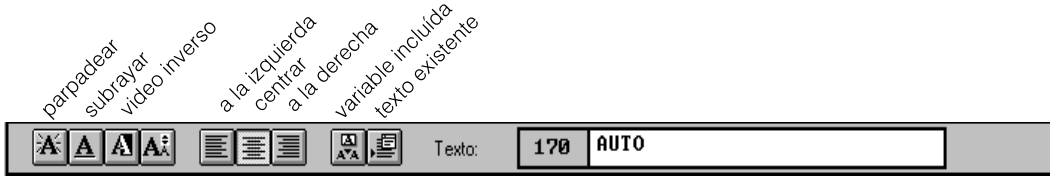


Usted puede cambiar la forma en que se vé el texto en una pantalla, usando varias combinaciones de tamaño, énfasis y alineación. Desde el menú de Formato o barra de formato usted puede:

- cambiar el tamaño del texto
- alinear el texto a la izquierda, la derecha o el centro
- subrayar el texto
- conmutar parpadear entre activar o desactivar
- establecer colores frontales/de fondo
- invertir colores frontales/de fondo

El formato de texto y las opciones de alineación son aplicadas a cadenas enteras de texto no a letras o palabras individuales.

Al seleccionar un objeto y escoger Texto Interior del menú de Formato, o hacer clic en la herramienta de Texto Interior en la barra de herramientas, la barra de formato cambia a esta vista:



La mayor parte de las opciones conmutan entre activado y desactivado, otros abren menús. Para conmutar una selección desde la barra de formato, hacer clic sobre la herramienta una vez para activarla, hacer clic otra vez para desactivarla. La selección nueva permanece activa hasta que la cambie.

Esta marca (✓) indica las selecciones activas para el texto seleccionado.

▶ Para objetos de estado múltiple, las opciones de formatear el texto pueden ser establecidas directamente, desde el marcador de Estado en el diálogo del objeto.

Dar tamaño al texto

Usted puede seleccionar entre nueve tamaños diferentes, al dar tamaño al texto. Si está trabajando con objetos de estado múltiple, puede dar tamaño al texto en cada estado. En la listas de objetos, los cambios del tamaño del texto afectan todas las entradas en la lista.

Para dar tamaño al texto:

1. Seleccionar el objeto con el texto que quiere cambiar de tamaño.

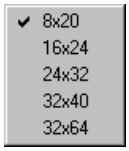
2. Hacer clic sobre la herramienta de Texto interior en la barra de herramientas.

   O escoger Texto interior, desde el menú de Formatear.

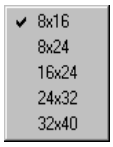
3. Si el objeto es de estado múltiple, seleccionar un estado .
   - Desde la barra de estado, seleccionar un estado en la caja de Estado.
   - O escoger Próximo estado o Estado previo desde el menú de Formatear.

4. Hacer clic sobre la herramienta de Tamaño de texto, en la barra de Formato y escoger un tamaño del menú emergente.

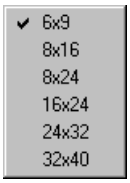
   O escoger un tamaño del menú de Formatear▸ Tamaño de texto.



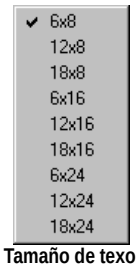
Tamaño de texo en PV1400



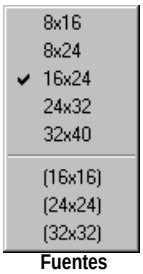
Tamaño de texo en PV900/1000



Tamaño de texo en PV600



Tamaño de texo en PV550



Fuentes externas

   La cadena entera de texto cambia de tamaño.

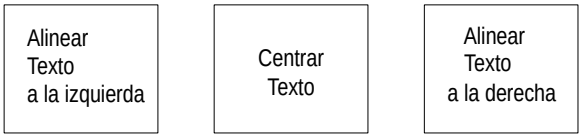
5. Para establecer colores frontales/de fondo, parpadear, subrayar o alineamiento de texto, hacer clic sobre la herramienta apropiada en la barra de Formato.

6. Para salir del modo de texto interior, escoger el comando o herramienta de Texto interior.

▶ Para objetos de estado múlitple y de lista, usted puede ajustar el tamaño de texto, desde el marcador de Estado en el diálogo del objeto.

Alinear el texto

Usted puede alinear texto de pantalla o el texto interior de un objeto de tres maneras: alinear a la izquierda, alinear a la derecha o centrar.



Para objetos de estado múltiple o de lista, usted puede alinear el texto de forma diferente para cada estado.

Para cambiar la alineación de texto:

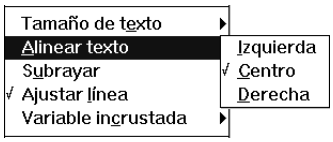
1. Seleccionar el objeto con el texto que quiere alinear.

2. Hacer clic sobre la herramienta de Texto interior, en la barra de herramientas.

   O escoger Texto interior, desde el menú de Formatear.

3. Si el objeto es de estado múltiple, seleccionar un estado.
   - Desde la barra de estado, seleccionar un estado en la caja de Estado.
   - O escoger Próximo estado o Estado previo desde el menú de Formatear.

4. Escoger una opción de la alineación del submenu de Formatear▸Alinear texto.



   O hacer clic sobre la herramienta de alineación apropiada, en la barra de formato.

   La cadena entera del texto se alinea.

5. Para darle tamaño, establecer colores, subrayar, insertar video inverso o activar el parpadear para el texto; hacer clic sobre las herramientas apropiadas de la barra de formato.

6. Para salir del modo de texto interior, escoger el comando o herramienta de Texto Interior.

▶ Para objetos de estado múltiple o de lista, usted puede cambiar la alineación del texto, desde el marcador de Estado en el diálogo del objeto.

Cambiar la apariencia del texto

Subrayar el texto

Usted puede conmutar Subrayar entre activado o desactivado para el texto de pantalla o para el texto interior de un objeto. Para objetos de estado múltiple o de lista, usted puede conmutar Subrayar entre activado o desactivado para cada estado.

La opción de subrayar se aplica a una cadena de texto entera no a letras o palabras individuales

Esta cadena de
texto entera
está subrayada

Para subrayar texto:

1. Seleccionar el objeto con el texto que quiere subrayar.

2. Hacer clic sobre el Texto interior, en la barra de herramientas.

O escoger Texto interior, desde el menú de Formatear.

3. Si el objeto es de estado múltiple, seleccionar un estado.

- Desde la barra de estado, seleccionar un estado en la caja de Estado.
- O escoger Próximo estado o Estado previo desde el menú de Formatear.

O escoger Próximo estado o Estado previo desde el menú de Formatear.

4. Hacer clic sobre la herramienta de Subrayar, en la barra de Formato .

O escoger Subrayar, desde el menú de Formatear.

La cadena entera es subrayada.

5. Para darle tamaño, subrayar, establecer colores, o activar el parpadear para el texto, haga clic sobre las herramientas apropiadas de la barra de formato.

6. Para salir del modo de Texto interior, escoger el comando o herramienta de Texto interior.

Subrayar se mantiene activo hasta que se desactiva.

▶ Para objetos de estado múltiple y de lista, usted puede subrayar texto para un estado específico, desde el marcador de Estado en el diálogo del objeto.

Usar la opción de parpadear

Usted puede conmutar el parpadear entre activado o desactivado para el texto de pantalla, el texto interior o el gráfico interior de un objeto. Parpadear se aplica a una cadena de texto entera no a letras o palabras individuales. La opción de parpadear no está disponible para objetos de lista.

La velocidad de Parpadear está establecida aproximadamente a 1/2 segundo y se activa cuando la aplicación se ejecuta en el terminal PanelView. Parpadear no está activado para un objeto durante el diseño de la aplicación.

Sólo el texto parpadea no el objeto. Si usted quiere que el objeto parpadee, seleccionar el objeto y entonces seleccionar Parpadear del Menú de Formato, o hacer clic sobre la herramienta de Parpadear.

Para conmutar parpadear para un objeto:

1. Seleccionar el objeto con el texto que quiere que parpadee.

2. Hacer clic sobre la herramienta de Texto interior, en la barra de herramientas.

   O escoger Texto interior, desde el menú de Formatear.

3. Si el objeto es de estado múltiple, seleccionar un estado .
   - Desde la barra de estado, seleccionar un estado en la caja de Estado.
   - O escoger Próximo estado o Estado previo desde el menú de Formatear.

4. Hacer clic sobre la herramienta de Parpadear, en la barra de Formato .

   O escoger Parpadear desde el menú de Formatear.

   La cadena entera parpadea.

5. Para darle tamaño, subrayar, establecer colores, o activar el parpadear para el texto, haga clic sobre las herramientas apropiadas de la barra de formato.

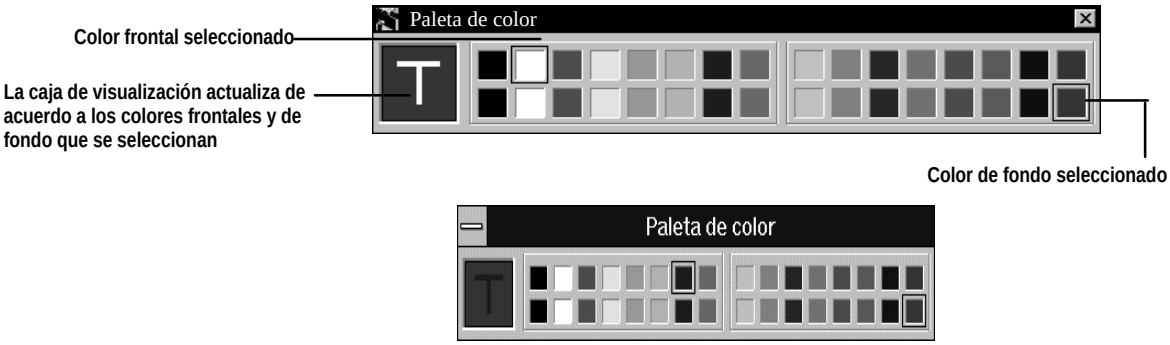
6. Para salir el modo de texto interior, escoger el comando o herramienta de Texto Interior.

Parpadear permanece activo hasta que es desactivado.

▶ Para objetos de estado múltiple, usted puede activar parpadear para un estado en específico, directamente desde el marcador de Estado en el diálogo del objeto.

Establecer colores frontales/de fondo

En terminales de color, usted puede establecer los colores frontales y de fondo, desde el menú de Formatear o desde la paleta de color. Usted no puede ajustar el color de fondo para el texto en los objetos de lista.


Color frontal seleccionado
La caja de visualización actualiza de acuerdo a los colores frontales y de fondo que se seleccionan
Paleta de color
Color de fondo seleccionado
Paleta de color

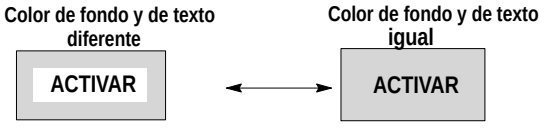
Para establecer los colores frontales y de fondo del texto:

1. Seleccionar el objeto.
2. Hacer clic sobre la herramienta de Texto interior, en la barra de herramientas.
   O escoger Texto interior , desde el menú de Formatear.
3. Si el objeto es de estado múltiple, seleccionar un estado.
   - Desde la barra de estado, seleccionar un estado de la caja de Estado.
   - O escoger Próximo estado o Estado previo desde el menú de Formatear.
4. Para cambiar el color frontal:
   - Hacer clic sobre un color en la primera fila de la paleta de color.
   - O escoger un color del menú de Formatear ▸ Color frontal.

   El color frontal cambia al color seleccionado.
5. Para cambiar el color de fondo:
   - Hacer clic sobre un color en la segunda fila de la paleta de color.
   - O escoger un color del menú de Formatear ▸ Color de fondo.

   El color del fondo cambia al color seleccionado.
6. Hacer clic sobre la herramienta de Texto interior para salir del modo de Texto interior.

▶ Si quiere que el texto de fondo se una al fondo del objeto, establecer los colores del objeto y texto, al mismo color.



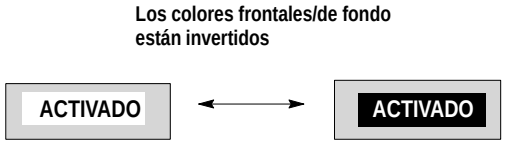
▶ Para objetos de estado múltiple, usted puede seleccionar texto frontales/de fondo para cada estado, desde el marcador de Estado en el diálogo del objeto o desde la paleta de color, cuando el estado está visible.

Invertir colores frontales/de fondo

Usted puede invertir los colores frontales/de fondo del texto de la pantalla, o del texto interior de un objeto. Para objetos de estado múltiple, usted puede conmutar los colores frontales/de fondo del texto interior para cada estado. Esta opción no es válida para objetos de lista.

La opción de conmutar enre frente/fondo se aplica a la cadena de texto entera, no a letras o palabras individuales en la cadena.

Usted puede conmutar colores frontales/de fondo para texto independientemente de los colores frontales/de fondo establecidos para el objeto o el estado del objeto.



Para invertir los colores frontales/de fondo del texto:

1. Seleccionar el objeto.

2. Hacer clic sobre la herramienta de Texto interior, en la barra de herramientas.

   O escoger Texto interior, desde el menú de Formatear.

3. Si el objeto es de estado múltiple, seleccionar un estado .
   - Desde la barra de estado, seleccionar un estado de la caja de Estado.
   - O escoger Próximo estado o Estado previo desde el menú de Formatear.

4. Hacer clic sobre la herramienta Conmutar frente/fondo, en la barra de Formato .

   O escoger Conmutar frente/fondo, desde el menú de Formatear.

   Los colores de la cadena de texto y el área que contiene la cadena de texto son invertidos.

5. Para dar tamaño, subrayar, insertar video inverso o activar el parpadear para el texto, haga clic sobre las herramientas apropiadas de la barra de formato.

6. Para salir el modo de texto interior, escoger el comando o herramienta de Texto Interior.

Usar el Editor de texto

Objetivos del capítulo

Este capítulo contiene las siguientes secciones:

Sección	Página
Abrir el Editor de texto	18–2
Entrar texto nuevo	18–3
Editar texto	18–4
Insertar variables en el texto	18–5
Clasificar texto	18–6
Filtrar texto	18–6
Imprimir texto	18–7
Eliminar texto	18–8
Volver a numerar texto	18–9
Mover texto	18–9
Copiar texto en objetos	18–10

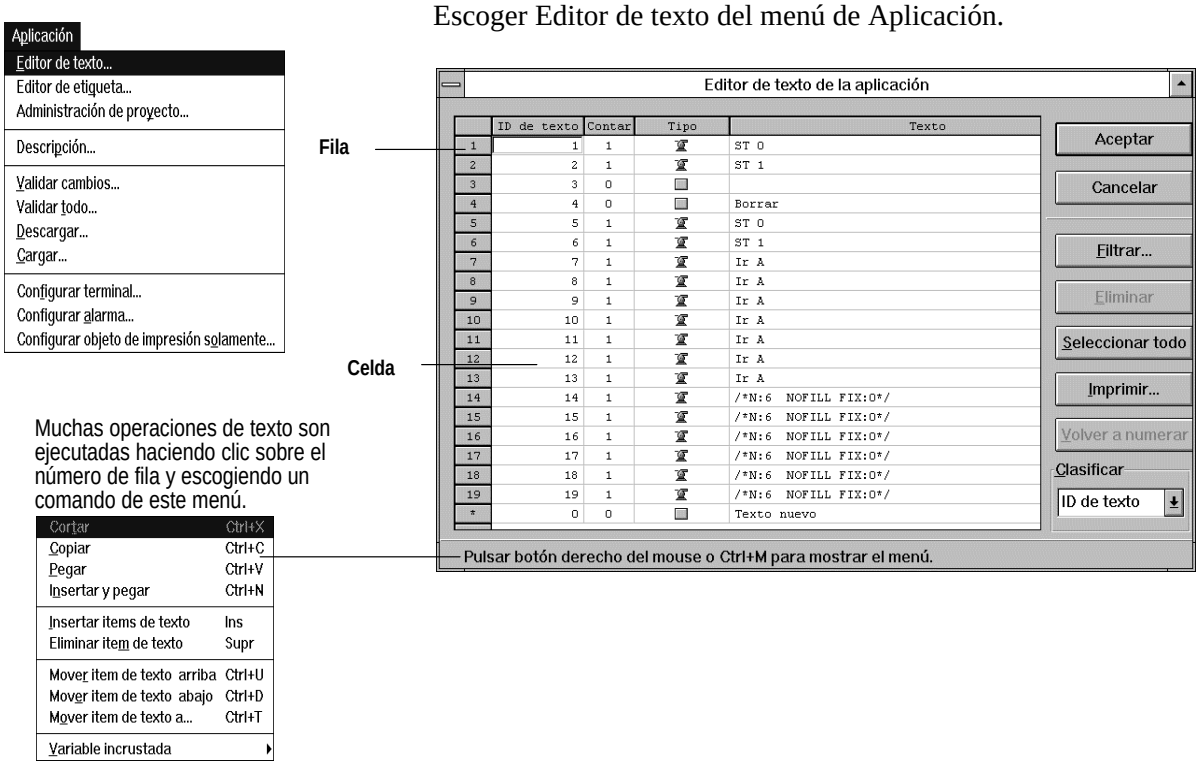
Abrir el Editor de texto

El Editor de texto contiene una lista de todo el texto definido para la aplicación, inclusive el texto de objeto, texto de fondo, y mensajes de alarma. Usar el Editor de texto para:

- entrar texto nuevo (con variables incrustadas)
- editar texto
- eliminar texto sin usar
- copiar texto en objetos
- volver a numerar texto
- filtrar y clasificar texto
- imprimir el texto de la aplicación

Para abrir el Editor de texto:

Escoger Editor de texto del menú de Aplicación.



El Editor de texto usa una hoja de cálculo para simplificar las operaciones de editar el texto. Cada fila identifíca los siguientes campos, para una cadena de texto:

Campo de texto	Descripción
ID de texto	Especificar un número único para una cadena de texto.
Contar	Especificar cuantas veces la cadena de texto es usada en la aplicación. Contar 0 significa que la cadena no es usada. Esto es un campo de lectura solamente
Tipo	Especificar si el texto es usado en un objeto o como un mensaje de alarma. Este es un campo de lectura solamente.
Texto	Definir la cadena de texto con o sin variables incrustadas (hora, fecha o variable numérica).

Entrar texto nuevo

El Editor de texto le permite crear una cadena de texto nueva que puede ser usada por objetos en la aplicación. Esto también incluye texto de un archivo de fuente externa. Usted puede insertar variables dentro del texto, inclusive hora, fecha y variable numérica.

La última fila en el Editor de texto, contiene un asterisco (*). Esta fila es reservada para crear una cadena de texto nueva.

Para añadir una cadena de texto nueva a la última fila en la hoja de cálculo:

1. Localizar la última fila que contiene un asterisco (*).
2. Hacer doble–clic en el campo de Texto.

   El texto predeterminado es “Texto nuevo”, y queda iluminado
3. Escribir el texto nuevo.

   Para entrar un retorno, pulsar ENTRE. Los carácteres /*R*/ son insertados para indicar una línea nueva.
4. Hacer clic en cualquier lugar fuera del campo.

   El campo de ID de texto, es actualizado con el próximo número disponible. El campo de Contar permanece 0 hasta que la cadena de texto es usada por la aplicación.

Para insertar la cadena de texto nuevo en un lugar en específico:

1. Seleccionar el número de fila donde quiere insertar la cadena de texto.
2. Escoger Insertar items de texto, desde el menú emergente.

   Una fila es insertada sobre la fila seleccionada, con el próximo número de ID de texto que está disponible.
3. Hacer doble clic en el campo de Texto.

   El texto predeterminado es “Texto nuevo”, y queda iluminado
4. Escribir el texto nuevo.

   Para entrar un retorno, pulsar ENTRE. Los carácteres /*R*/ son insertados para indicar una línea nueva.
5. Hacer clic en cualquier lugar fuera del campo.

   El campo de Contar permanece a 0 hasta que la cadena de texto es usada por la aplicación.

Editar texto

Si usted edita texto en el Editor de texto, PanelBuilder actualizará todos los casos del texto en la aplicación.

Para editar una cadena de texto:

1. Localizar el texto que quiere editar.
2. Hacer clic sobre el campo de Texto y editar el texto.
   - Para eliminar texto, hacer clic para iluminar todo el texto y pulsar RETROCEDER o SUPR.
   - Para añadir texto, posicionar el cursor y escribir el texto nuevo.
   - Para insertar un Retorno /*R*/, pulsar ENTRE.
3. Al terminar, hacer clic en cualquier lugar fuera de la celda.

El texto es actualizado dondequiera que se usa en la aplicación.

Para cortar/copiar y pegar texto:

1. Hacer clic sobre el campo de Texto que contiene el texto que quiere copiar.
2. Escoger Copiar o Cortar del menú emergente.

   Todo texto en la celda está localizado en el portapapeles.
3. Hacer clic sobre el campo de Texto donde quiere pegar el texto.
4. Escoger Pegar del menú emergente.

   El texto se pega desde el portapapeles.
5. Al terminar, hacer clic en cualquier lugar fuera de la celda.

El texto es actualizado dondequiera que se usa en la aplicación.

Insertar variables en el texto

Usted puede insertar una hora, fecha, variable numérica o ASCII dentro de la cadena de texto. Las variables son descargadas al terminal con la aplicación.

Para insertar una hora, fecha, variable numérica o ASCII en la cadena de texto:

1. Localizar el texto en el que quiere insertar la variable.
2. Hacer doble clic en el campo de Texto.
3. Posicionar el cursor donde quiere insertar la variable.
4. Desde el menú emergente, escoger Variable incrustada ▸Hora, Fecha, o Variable (numérica) o ASCII.

   Para la variable de Hora y Fecha, una variable temporal es insertada en el mensaje (/*T*/ para hora, /*D*/ para fecha). El formato de hora y fecha es establecido en el diálogo de Configurar terminal.

   Un diálogo abre cuando la variable o ASCII es seleccionada. El diálogo define el formato de la variable en la cadena de texto. Al salir de este diálogo, una variable temporal es insertada dentro del texo con detalles de formatear incrustados.

Para editar la variable numérica o ASCII:

1. Hacer doble clic sobre el campo de Texto que contiene la variable.
2. Hacer clic sobre la variable numérica /*V:12 NOFILL FIX:0*/ o ASCII, /*A:12*/ .
3. Desde el menú emergente, escoger Variable incrustada ▸Editar Variable.
4. Editar la cadena en el diálogo de Variable.
5. Al terminar, hacer clic sobre Aceptar para salir del diálogo.

   La variable temporal es actualizada con los nuevos detalles de formato.

Para eliminar la variable:

Hacer clic sobre la variable temporal y escoger Cortar del menú emergente, o pulsar RETROCESO o SUPR.

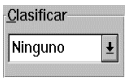
Clasificar texto

Clasificar organiza los datos en columnas, alfabética o numéricamente. Cuando usted clasifica una columna, las filas son organizadas de acuerdo al contenido de la columna. Por ejemplo, si clasifica el campo de Texto, todas las filas son organizadas alfabéticamente. Las cadenas con texto idéntico aparecen juntas.

La caja de Clasificar, le permite clasificar los datos en estas columnas:

- Ninguno (no clasificar columnas)
- ID de texto (clasificar numéricamente)
- Contar (clasificar numéricamente)
- Tipo (objeto o mensaje de alarma)
- Texto (clasificar alfabéticamente)

Para clasificar una columna o campo de datos:



Desde la caja de Clasificar, seleccionar una columna que quiere clasificar.

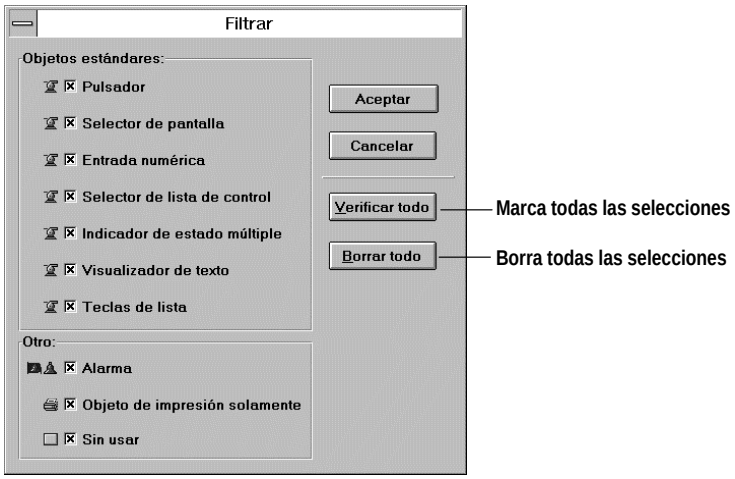
La columna se organiza numérica o alfabéticamente dependiendo del contenido de la columna.

Filtrar texto

Usted puede filtrar texto para mostrar o trabajar con sólo un conjunto de cadenas de texto en la aplicación. Usted puede clasificar o imprimir una lista filtrada.

Para filtrar o seleccionar un subconjunto de cadenas de texto:

1. Hacer clic sobre el botón de Filtrar, en el Editor de texto.



El diálogo muestra una lista de todos los casos donde el texto es usado en una aplicación. Inicialmente todas las opciones son seleccionadas.

2. Hacer clic sobre el botón de Borrar todo, para limpiar todas las marcas en las cajas.
3. Marcar las cajas de las opciones que quiere en el subconjunto.

   Por ejemplo, para crear un subconjunto que incluye todo el texto usado por Alarmas y Objeto de impresión solamente, marcar esas cajas solamente. Para crear un subconjunto de todas las cadenas de texto no usadas, seleccionar la caja de Sin usar. Todas las otras cajas son borradas.
4. Hacer clic sobre Aceptar, para salir del diálogo de Filtrar.

   El Editor de texto ha filtrado todo el texto excepto por las opciones seleccionadas en el diálogo de Filtrar.

Imprimir texto

Usted puede imprimir todo el texto o un rango del texto almacenado en el Editor de texto. Crear un subconjunto del texto para imprimir, usando la opción de filtrar. Usted también puede clasificar una lista filtrada o un rango de texto antes de imprimir.

La siguiente información se imprime para cada cadena de texto en un formato de línea.

- ID de texto (o número)
- Texto

Un encabezado se imprime al principio de cada página.

Para imprimir texto de aplicación:

1. Seleccionar el texto que quiere imprimir.
   - Para seleccionar un item en singular, hacer clic sobre el número de la fila de la cadena de texto.
   - Para seleccionar un bloque de texto, hacer clic sobre el número de fila del primer item de texto. sujetar el botón izquierdo del mouse y arrastrar el mouse hasta que el último item de texto en el bloque queda iluminado.
   - Para seleccionar todo el texto, hacer clic sobre el botón de Seleccionar todo.
2. Hacer clic sobre el botón de Imprimir.

   El diálogo estándar de Windows para Imprimir se abre.
3. Bajo Campo de impresión, seleccionar el rango de los items de texto a imprimir (Todo o Selección).

Hacer clic sobre el botón de Especificar impresora, para establecer la impresora predeterminada, o cambiar las opciones de impresión.

4. Hacer clic sobre Aceptar, para cerrar el diálogo.

Eliminar texto sin usar

Usted puede eliminar texto que no es usado por la aplicación. Una cadena de texto no usada tiene un 0 en el campo de Contar.

Para mostrar todo el texto sin usar, en un grupo.

- Desde la caja de Clasificar, seleccionar Contar para clasificar los campos numéricamente. Todas las cadenas de texto con 0 en el campo de Contar, aparecerán en un bloque al final de la hoja de cálculo.
- Crear un subconjunto de todo el texto sin usar, borrando todas las cajas marcadas en el diálogo de Filtrar y entonces seleccionar la caja Sin usar.

Para eliminar todo el texto sin usar:

1. Hacer clic sobre el botón de Seleccionar todo.
2. Hacer clic sobre el botón de Eliminar o escoger Eliminar item de texto del menú emergente.

Todo el texto sin usar (Contar = 0) es permanentemente eliminado de la aplicación. Un menú emergente muestra el número de items de texto eliminados.

Para eliminar una o varias cadenas de texto sin usar:

1. Seleccionar las filas (Contar = 0) para eliminar
2. Hacer clic sobre el botón de Eliminar item de texto, desde el menú emergente.

Volver a numerar texto

Para consolidar la memoria, volver a numerar las cadenas de texto para eliminar el espacio en la secuencia de numerar.

Para cotejar se hay espacio en la enumeración, seleccionar ID de texto en la caja de Clasificar. Todos los números de ID de texto son organizados numéricamente.

Para volver a numerar una cadena de texto singular:

1. Hacer doble clic sobre el campo de ID de texto de la cadena que quiere volver a numerar.
2. Teclear un número único.

Al salir del Editor de texto, aparece un mensaje de advertencia, si se detectan números duplicados. El mensaje indica los números de las filas donde se encontraron ID de textos duplicados. Usted debe volver a numerar las cadenas de texto antes de salir del Editor de texto.

Para volver a numerar todas las cadenas de texto:

1. Hacer clic sobre el botón de Seleccionar todo.
2. Hacer clic sobre el botón de Volver a numerar.

   Todas las cadenas de texto se vuelven a numerar automáticamente, comenzando con 1.

Para volver a numerar un bloque de cadenas de texto:

1. Seleccionar el número de la fila de la primera cadena de texto en el bloque, sujetar el botón izquierdo del mouse y arrastar el mouse hasta que todas las filas del bloque están iluminadas.
2. Hacer clic sobre el botón de Volver a numerar.

   Todas las cadenas de texto en el bloque se vuelven a numerar, comenznado con el número de la primera cadena de texto. Por ejemplo, un bloque de texto numerado 80, 84, 85, 88, 89 será numerado 80, 81, 82, 83, 84.

Mover texto

Usted puede volver a organizar el orden del texto moviendo la cadena de texto arriba/abajo de una fila o a una ubicación en específico:

Para mover un item de texto arriba/abajo de una fila:

1. Seleccionar el número de la fila del texto que quiere mover.
2. Escoger Mover item de texto arriba o Mover item de texto abajo, desde el menú emergente.

   El texto se mueve una fila arriba o abajo.

Para mover una cadena de texto a una ubicación específica:

1. Seleccionar el número de la fila de la cadena de texto que quiere mover.
2. Escoger Mover item de texto a..., desde el menú emergente.

   Un diálogo se abre para entrar el número de la fila a donde quiere mover el texto. El diálogo muestra el rango de números de filas antes y despues del texto seleccionado.
3. En la caja de Número de fila, teclear un número.

   El texto seleccionado es movido a la ubicación específica y el resto de las filas se vuelven a numerar.

Copiar texto en objetos

El tTexto almacenado en el Editor de texto puede ser copiado a:

- objetos
- objetos de mensajes de impresión solamente
- mensajes de alarma

Usted puede volver a usar el mismo texto múltiples veces en una aplicación. Sólo una copia del texto se alamacena, sin importar el número de vínculos a ésta.

Usted puede acceder al Editor de texto desde:

- La barra de Formato en el modo de Texto interior
- marcador de alarma en el Editor de alarma
- marcador de estado del diálogo de un estado múltiple u objeto de lista

Para copiar el texto en un objeto mientras en modo de Texto interior:

1. Seleccionar el objeto en que quiere copiar el texto.

2. Hacer clic sobre la herramienta de Texto interior, en la barra de herramientas.

   O escoger Texto interior, desde el menú de Formato.

3. Para objetos de estado múlitple, seleccionar el estado en que quiere copiar el texto.

4. Hacer clic sobre la herramienta de Usar Texto existente, en la barra de Formato.

   O escoger Usar texto existente, desde el menú de Editar.

   El diálogo de Usar texto existente se abre en el modo de Sólo lectura.
5. Desde el diálogo, seleccionar el número de fila del texto que quiere copiar.

   Usar la opción de Clasificar o Filtrar, para ayudar a localicar el texto.
6. Hacer clic sobre el botón de Aplicar.

   El texto de objeto es substituído con el texto seleccionado y el diálogo de Usar texto existente, cierra.

Para copiar texto desde el marcador de Estado del diálogo de un objeto:

1. Seleccionar el objeto en el que quiere copiar el texto.
2. Hacer doble clic sobre el objeto.
3. Seleccionar el marcador de Estados.
4. Seleccionar el número de fila del texto que quiere substituir con el texto en el Editor de texto
5. Escoger Usar texto existente del menú emergente.

   El diálogo de Usar texto existente se abre en el modo de lectura solamente.
6. Desde el diálogo, seleccionar el número de fila del texto que quiere copiar.

   Usar las opciones de Clasificar o Filtrar para ayudar a localizar un objeto
7. Hacer clic sobre el botón de Aplicar y entonces sobre el botón de Cerrar.

   Los campos de Texto y ID de texto son actualizados con datos del texto copiado y el diálogo de Usar texto existente se cierra.
8. Hacer clic sobre Aceptar, para salir del diálogo del objeto.

Para copiar texto del marcador de Alarmas (diálogo de Configurar alarma):

1. Escoger Configurar alarma del menú de Aplicación.
2. Seleccionar el marcador de Alarmas.
3. Seleccionar el número de fila del texto que quiere substituir con el texto en el Editor de texto.
4. Escoger Usar texto existente del menú emergente

   El diálogo de Usar texto existente se abre en el modo de lectura solamente.
5. Desde el diálogo, seleccionar el número de fila del texto que quiere copiar.
6. Hacer clic sobre el botón de Aplicar y entonces sobre el botón de Cerrar.

   Los campos de Texto y ID de texto son actualizados con datos del texto copiado y el diálogo de Usar texto existente se cierra.
7. Hacer clic sobre Aceptar, para salir del diálogo de Configurar alarma.

Trabajar con etiquetas

Objetivos del capítulo

Este capítulo muestra cómo entrar información de etiquetas para un proyecto de aplicación usando el Editor de Etiquetas. Este capítulo contiene las siguientes secciones:

Sección	Página
Usar el Editor de etiquetas	19–1
Validar direcciones de etiqueta	19–4
Definir etiquetas	19–5
Guardar etiquetas	19–7
Ver etiquetas	19–7
Insertar y eliminar etiquetas	19–7
Copiar etiquetas	19–8
Duplicar etiquetas	19–9
Encontrar etiquetas	19–10
Clasificar etiquetas	19–11
Imprimir etiquetas	19–12
Usar herramientas	19–15
Utilidad de Importar/Exportar etiquetas	19–16
Importar etiquetas	19–16
Manejar choques de datos	19–17
Exportar etiquetas	19–18
Examinar resultados de Importar/Exportar	19–19
Interpretar mensajes de error	19–20

Usar el Editor de etiquetas

Usted puede entrar la información de etiqueta en una de dos maneras:

Tabla

Entrar varias etiquetas al mismo tiempo, en una tabla que tiene su propia barra de herramientas y columna para atributos de etiqueta. Esto se llama Repaso**.**

Formulario

Entrar una sola etiqueta de un diálogo en PanelBuilder, o cambiar de tabla a formulario.

Abrir editor de etiqueta

Para abrir la tabla en el Editor de Etiqueta:

Escoger Editor de etiqueta, del menú de Aplicación.

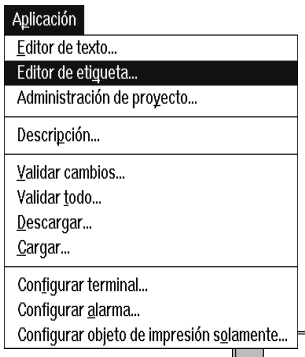
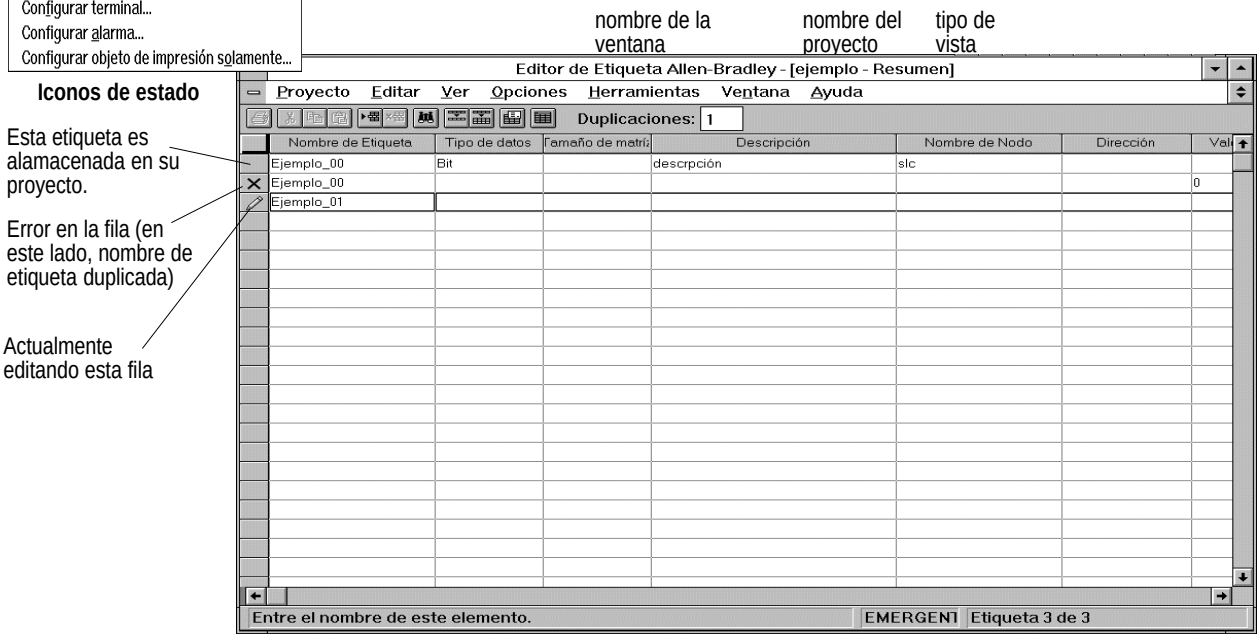
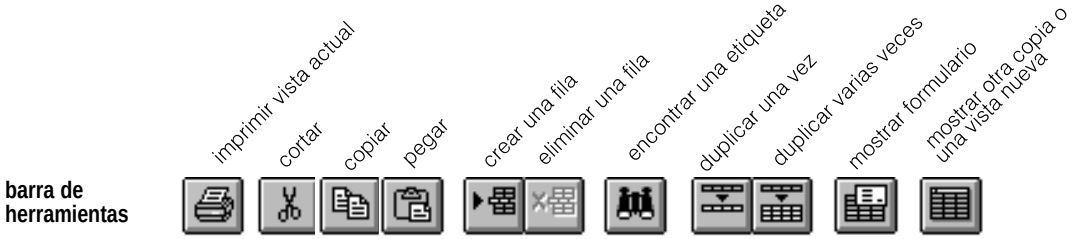


Tabla (Repaso)

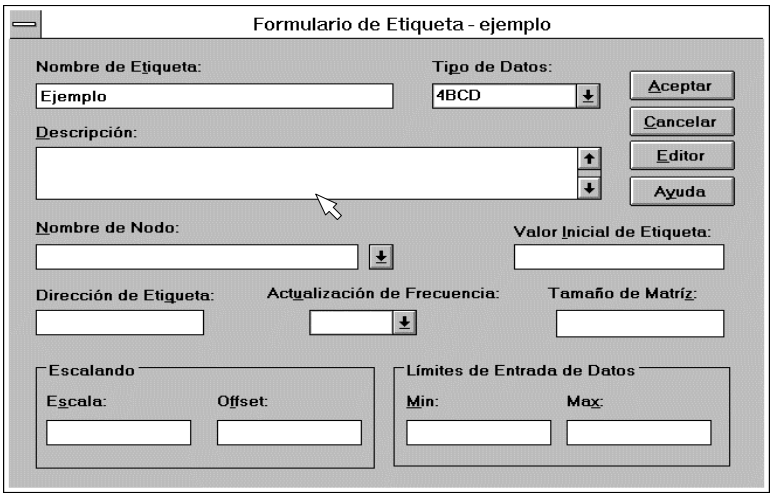




Para abrir el formulario:

- Desde la tabla, escoger Formulario del menú de Ver.
- Desde el diálogo PanelBuilder, entrar o seleccionar un nombre de etiqueta y seleccionar el botón de Editar Etiqueta.

Formulario



Ciertos campos aparecen o desaparecen, basados en el tipo de datos de etiqueta que están siendo creada en el formulario. Por ejemplo, si los Tipos de datos son Bit, los campos de Escalado y Límites de Entrada de Datos no se muestran.

Si usted entra datos en el formulario, estos no aparecen en la tabla hasta que escoge Actualizar en el menú de Ventana.

Navegar por el Editor de etiqueta

Para mover entre campos, el formulario o tabla:

- Mover el cursor del mouse al campo, y hacer clic en el botón izquierdo.
- O pulsar TAB para moverse adelante por los campos y MAYUS+TAB para moverse hacia atrás.

Para cambiar de tabla a formulario:

- Hacer clic sobre la herramienta de Formulario en la barra de herramientas.
- O escoger Formulario en el menú de Ver.
- O escoger Editor de formulario en el menú de Herramientas.

Para cambiar de formulario a tabla :

- Hacer clic el botón de Editor de etiqueta, en el formulario de etiqueta.
- O escoger Resumen, del menú de Ver.
- O escoger Editor de lista, en el menú de Herramientas .

Nota: Si usted entra los datos en el formulario, estos no aparecerán en la tabla cuando cambia lista de uno a otra. Escoger Actualizar, desde el menú de ventana para mostrar los datos nuevos.

Para salir del Editor de etiquetas :

Hacer doble clic en la caja del menú de Control a la izquierda de la ventana.

- O en la tabla, escoger Salir del menú de Proyecto.
- O en el formulario, escoger Aceptar o escoger el botón de Cancelar.

Validar direcciones de etiqueta

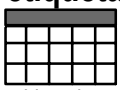
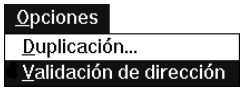


Tabla solamente



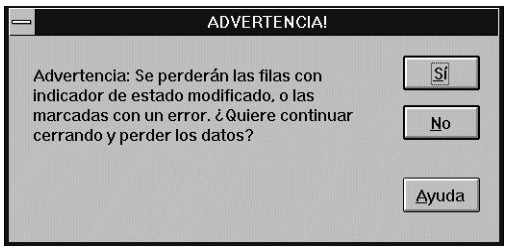
Activar la validación de dirección antes de entrar o modificar etiquetas. Solamente son validadas las etiquetas entradas o modificadas después que se ha seleccionado la opción. Las direcciones para etiquetas existentes no son validadas.

Para activar la validación de dirección:

Escoger Validación de dirección, desde el menú de Opciones. Una marca al lado del item de menú indica que la opción está activada

Nota: Una validación de dirección está siempre activa en el formulario.

El Editor de etiquetas valida cada dirección con el tipo de dispositivo especificado en el campo del Nombre de nodo. Si la dirección no es válida, el Editor de etiquetas muestra la siguiente advertencia:

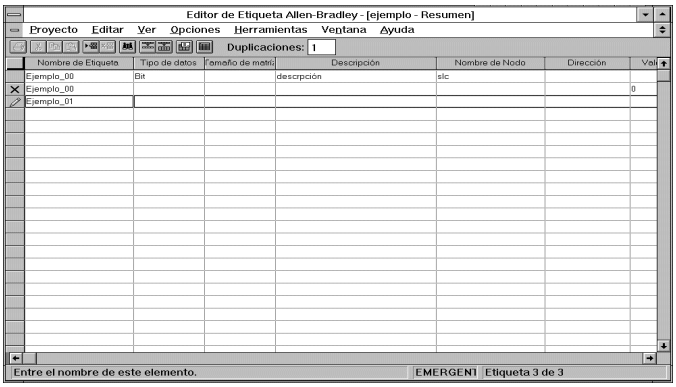

ADVERTENCIA!
Advertencia: Se perderán las filas con indicador de estado modificado, o las marcadas con un error. ¿Quiere continuar cerrando y perder los datos?
Sí
No
Ayuda

Hacer clic :	Para:
Sí	Regresar a la dirección no válida en la tabla.
No	Guardar la etiqueta en la base de datos, con la dirección no válida.

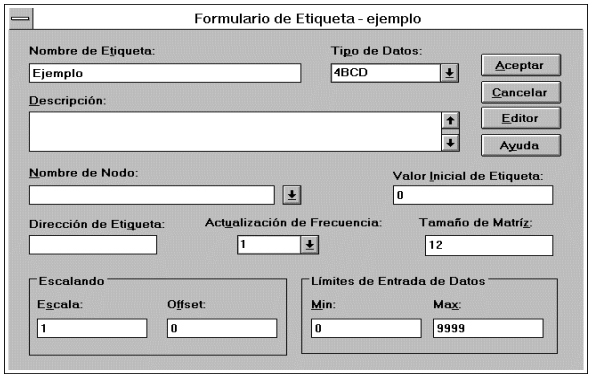
Para información sobre las direcciones válidas para un tipo de controlador en específico, ver el manual de usuario para ese controlador.

Nota: Si seleccionó el Tipo de datos IEEE Flotante para una etiqueta y entró la dirección incorrecta (por ej., S2:4), el Editor de etiquetas no valida el error. Usted necesita copiar los datos de coma flotante en un archivo de número entero antes de descargar la aplicación al terminal.

Definir etiquetas



Tabla



Formulario

Para mover a un campo en específico en el Formulario, pulsar la tecla ALT y teclear la letra subrayada en el Nombre de campo..

Campo	Descripción	Caracteres válidos	Notas
Nombre de Etiqueta ①②	El nombre de etiqueta	Máximo de caracteres = 32 •A – Z, a – z, 0 – 9 •guión (–), subrayar (_), por ciento (%)	•si usted escribe un carácter no válido, el Editor de Etiqueta hace un pitído y no lo muestra •el nombre de etiqueta debe ser único dentro de un proyecto • no puede comenzar con 0 – 9, guión (–), o por ciento (%) •los nombres de etiquetas no son sensibles a letras mayúsculas •no usar blancos, tabuladores, retornos de línea, caracteres que no imprimen
Tipo de Datos	El formato de datos para la etiqueta	Seleccionar uno de los siguientes: •bit •4BCD •Entero sin signo •Entero con signo •IEEE Flotante •Matríz de bits •Matríz de caracteres	•El tipo de datos debe ser compatible con formato de datos seleccionado en el diálogo del objeto. •Métodos alternativos son: Escribir la primera letra de tipo datos. Por ejemplo, escribir b para datos de bit escritura. •La tecla TAB para mover el campo de Tipo de datos, pulsar ALT para mostrar la lista de formatos disponibles.
Tamaño de Matríz	El tamaño de una matríz	Máximo de carácteres = 16 •Matríz de bits1 - 16 •Matríz de caracteres depende del protocolo	•El Tamaño de matríz debe ser un número entero •no usar blancos, tabuladores, retornos de línea, caracteres que no imprimen
Descripción	La descripción de la etiqueta	Máximo de carácteres = 255 •cualquier carácter que se puede imprimir	•no usar tabuladores, retornos de línea, caracteres que no imprimen •usted puede escribir la información en este campo, o usar el Editor de descripción. Para acceder al Editor de descripción: • Ubicar el cursor en el campo de descripción. • Hacer clic sobre el botón derecho del mouse. • Escoger Editor del menú. • Al terminar, teclear/editar su descripción, hacer clic sobre Aceptar.

Campo	Descripción	Caracteres válidos	Notas
Nombre de Nodo ①②	El nodo con el que quiere que esta etiqueta se asocie	Máximo de caracteres = 32 • A – Z, a – z, 0 – 9 • guión (–), subrayar(_), por ciento (%)	• si usted escribe un carácter no válido, el Editor de Etiqueta hace un pitído y no lo muestra • el nombre de nodo no puede ser idéntico al de etiqueta o al nombre del terminal • El nombre de etiqueta debe coincidir con el nombre del controlador entrado en el diálogo de configuración de Comunicación, (bajo Configuración del Terminal). • el Nombre de Nodo no puede comenzar con 0 – 9, guión, o por ciento • los nombre de nodos no son sensibles a letras mayúsculas • no usar blancos, tabuladores, retornos de línea, caracteres que no imprimen
Dirección de etiqueta ①②	La dirección de la tabla de datos dentro del procesador para la etiqueta	Máximo de caracteres =32 Para más información acerca de direcciones válidas, ver el manual de usuario	• no usar blancos, tabuladores, retornos de línea, caracteres que no imprimen
Valor Inicial de Etiqueta	Los valores iniciales para la etiqueta actual, en unidades de ingeniería.	Máximo de caracteres = 24 • 0 – 9 • e, E, +, – y el punto • si el Tipo de Datos es bit, entre 0 ó 1	• no usar blancos, tabuladores, retornos de línea, caracteres que no imprimen • la precisión máxima es de 6 lugares a la derecha del punto decimal • si presente, un signo para el número (+ ó –) debe ser primero (+ es el signo predeterminado) • si presente, un signo para el exponente debe seguir la e ó E inmediatamente • proporcionar un valor predeterminado sólo para objetos de entrada numérica • ninguna entrada = el valor predeterminado es 0
Actualizar frecuencia	La velocidad a la cual usted quiere que el terminal obtenga los datos	• 1 – 9 donde 1 es la velocidad de actualización más rápida	no se aplica al remoto de E/S Métodos alternativos: Escribir 1 a 9. Usar la tecla de TAB para moverse al campo y pulsar ALT± ↓ para mostrar la lista de formatos disponibles.
Escalando ③ Escala: 'm' en y = mx + b Offset: 'b' en y = mx + b	Los valores que quiere usar para convertir los valores numéricos actuales de la etiqueta del procesador('x'), a unidades de ingeniería ('y')	Máximo de caracteres = 12 • 0 – 9 • e, E, +, – y el punto	• no usar blancos, tabuladores, retornos de línea, caracteres que no imprimen • la precisión máxima para escala es de 6 lugares a la derecha del punto decimal • la precisión máxima para offset es de 6 lugares a la derecha del punto decimal • si presente, un signo para el número (+ ó –) debe ser primero (+ es el signo predeterminado) • si presente, un signo para el exponente debe seguir la e ó E inmediatamente
Límites de entrada ③ Mínimo Máximo	Los valores mínimos y máximos que se le pueden asignar a la etiqueta	Máximo de caracteres =12 • 0 – 9 • e, E, +, – y el punto	• no usar blancos, tabuladores, retornos de línea, caracteres que no imprimen • la precisión máxima es de 6 lugares a la derecha del punto decimal • si presente, un signo para el número (+ ó –) debe ser primero (+ es el signo predeterminado) • si presente, un signo para el exponente debe seguir la e ó E inmediatamente

① Campos requeridos para la tabla

② Campos requeridos para el formulario

③ Estos campos aparecen sólo cuando el tipo de datos es 4BCD, Entero con signo, Entero sin signo, IEEE Flotante

Guardar etiquetas

Formulario

Para guardar una definición de etiqueta en el formulario:

- Hacer clic sobre Aceptar.
- O pulsar ENTRE.
- O pulsar el botón de Editor de etiquetas.

Para cerrar el formulario sin guardar, hacer clic sobre el botón de Cancelar.

Tabla

Para guardar una definición de etiqueta en la tabla:

- Pulsar ENTRE al final de la fila.
- O mover el cursor a una fila diferente (existente).
- O hacer doble clic en la columna de Estado, para esa etiqueta.
- O usar la barra de navegar o las teclas de Av Pág o Re Pág, para moverse a una fila diferente.
- O cambiar al formulario.

Ver etiquetas

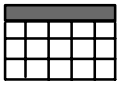
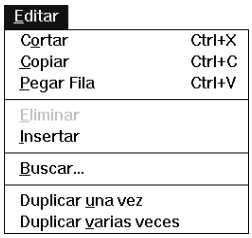


Tabla solamente

Para mostrar:	Hacer esto:
todas las etiquetas en el proyecto	escoger Resumen desde el menú de Ver .
solamente Tipos de datos 4BCD, Enteros con o sin signo, Matríz de palabras	escoger BCD/Número desde el menú de Ver .
otra copia de la vista actual (tabla o formulario)	hacer clic sobre o escoger Nuevo del menú de Ventana

Insertar y eliminar etiquetas



Para seleccionar una fila, usar el botón izquierdo del mouse para hacer clic sobre la columna de Estado para esa fila.

Para:	Hacer esto:
insertar una etiqueta	hacer clic O escoger Insertar en el menú de Editar.
eliminar una etiqueta	hacer clic O escoger Eliminar en el menú de Editar. La etiqueta es eliminada del proyecto actual y no puede ser repuesta.
cortar una etiqueta	hacer clic O escoger Cortar en el menú de Editar. La etiqueta es eliminada del proyecto actual, no se puede reponer con el comando de Pegar.

Copiar etiquetas

Tabla solamente

Muchas etiquetas en esta tabla tienen el mismo Tipo de Datos, Nombre de nodo, u otros atributos. Las etiquetas pueden ser seleccionadas, copiadas y pegadas con todos los campos, o se pueden copiar campos individuales.

Ya que las etiquetas o sus campos son copiados al portapapeles de Microsoft Windows, estos puede ser pegados a otra aplicación, aún una aplicación en otro proyecto.

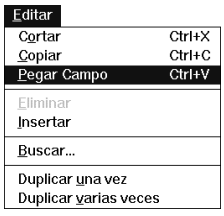
Cuando una etiqueta se copia, el nombre nuevo de la etiqueta es el mismo que el nombre de la etiqueta original, en la tabla del Editor de etiquetas. Una X aparece en la columna de Estado para la nueva fila de etiqueta, hasta que el nombre se cambia.

Para:	Hacer esto:
seleccionar un campo	usar el botón izquierdo del mouse y hacer clic en el campo
selecionar una sola fila	usar el botón izquierdo del mouse y hacer clic en la columna de Estado para esa fila.
seleccionar varias filas contiguas	usar el botón izquierdo del mouse y hacer clic en la columna de Estado y arrastras el mouse a la columna o sujetar la tecla SHIFT y pulsar Re Pág o Av Pág .
seleccionar varias filas no contiguas	usar el botón izquierdo del mouse y hacer clic en la columna de Estado para la primera fila. Pulsar AV PAG o RE PAG . Pulsar y sujetar la tecla de CTRL y hacer clic sobre la columna de Estado de otras filas que quiere seleccionar.

Para copiar y pegar información de etiqueta:

1. Seleccionar el campo o fila que quiere copiar.
2. Hacer clic sobre la herramienta de Copiar en la barra de herramientas, o escoger Copiar del menú de Editar.
3. Mover el cursor a la posición nueva.
4. Hacer clic sobre la herramienta de Pegar en la barra de herramientas, o escoger Pegar fila o Pegar campo del menú de Editar.

Una fila copiada o pegada, se inserta en la fila actual.



Un campo copiado o pegado, substituye el contenido del campo en la fila actual. Pegar cautelosamente en un campo en la misma columna.

Para copiar etiquetas a otra aplicación:

1. Copiar las etiquetas y salir del Editor de etiquetas .
2. Abrir la aplicación destinada en el mismo proyecto o en otro.
3. Abrir el Editor de etiquetas en la tabla y pegar las etiquetas.

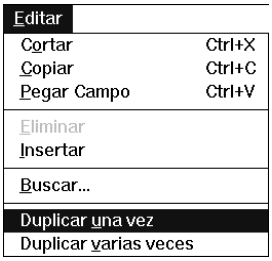
Duplicar etiquetas

Tabla solamente

Usar esta opción cuando varias etiquetas tienen atributos similares pero son asignadas a diferentes variables en la aplicación. Crear una etiqueta y duplicar cuantas veces sea necesario. Entonces, cambiar el nombre y dirección en cada etiqueta nueva para ajustar a la variable que se le asignará.

Para duplicar una etiqueta una sola vez:

1. Seleccionar el nombre de la etiqueta a duplicar.
2. Hacer clic sobre la herramienta de Duplicar la etiqueta actual una vez, en la barra de herramientas, o escoger Duplicar una vez, desde el menú de Editar.



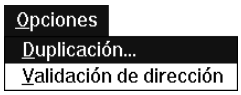
El Editor de etiquetas duplica la fila y la ubica en la fila actual. El nombre de etiqueta es incrementado, de acuerdo a las opciones especificadas en el diálogo de Duplicación, en el menú de Opciones.

Para duplicar varias etiquetas:

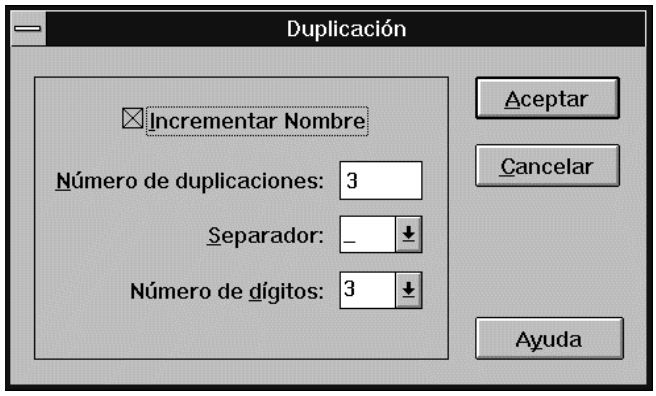
1. Seleccionar el nombre de las etiquetas que quiere duplicar.
2. Hacer clic sobre la herramienta de Duplicar la etiqueta actual varias veces, en la barra de herramientas, o escoger Duplicar varias veces, desde el menú de Editar.

El Editor de etiquetas duplica la fila actual e incrementa los nombres de las etiquetas de acuerdo a la opción especificada en el diálogo de Duplicación, en el menú de Opciones.

Para establecer el número de duplicaciones:



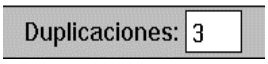
1. Escoger Duplicación del menú de Opciones.



2. Seleccionar Incrementar Nombre para especificar si va a añadir un número al nombre de las etiquetas duplicadas. La preselección es añadir un número.
3. Seleccionar Separador de la lista, para usarlo entre el nombre y el número de etiquetas duplicadas.
4. Seleccionar un número (1 a 4) desde la caja de Número de dígitos, para especificar el número de caracteres a la derecha del separador.

5. Iluminar el valor en la caja de Número de duplicaciones, y escribir un número.

El número de duplicaciones también se muestra en la caja Duplicaciones, en la barra de herramientas. Usted puede iluminar y cambiar este valor sin tener que entrar al diálogo de Duplicación.



Encontrar etiquetas

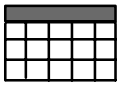
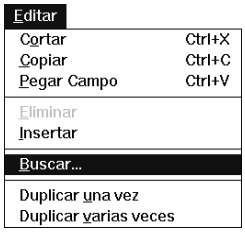


Tabla solamente

Usar esta herramienta o comando para localizar, por nombre, cualquier etiqueta o etiquetas en el Editor de etiquetas. No se pueden usar otros atributos en el diálogo de Buscar.

Importante: Si la vista activa es BCD/Entero, el comando de Buscar no puede localizar etiquetas con la dirección de bit

Para encontrar un etiqueta:



1. Hacer clic sobre la herramienta de Buscar nombre, en la barra de herramientas, o escoger Buscar en el menú de Editar.

2. En la caja de Nombre de Etiqueta, escribir el nombre de la etiqueta que quiere encontrar y pulsar ENTRE.

El comando de Buscar encuentra todos los nombres de etiqueta que contienen los caracteres que escribió. (no es sensitiva a mayúsculas o minúsculas). Por ejemplo, si entra la palabra interruptor, el comando de Buscar localiza: *interruptor, Interruuptor, INTERRUPTOR, Interruptor_5, Límite_de _Interruptor, LímitedeInterruptor,* etc.

3. Hacer clic sobre el botón apropiado para moverse al nombre de etiqueta deseado.

Hacer clic :	Para :
Primera	Moverse a la primiera ocurrencia en la vista actual.
Previa	Moverse a la ocurrencia previa.
Próxima	Moverse a la próxima ocurrencia.
Ultima	Moverse a la última ocurrencia en la vista actual.

4. Al terminar, hacer clic sobre el botón de Cancelar y pulsar ESC.

Clasificar etiquetas

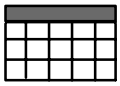
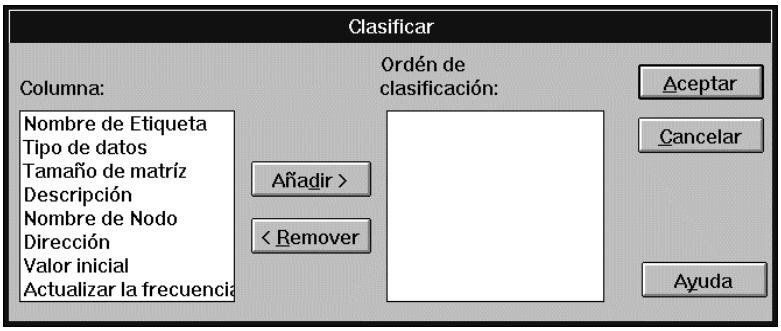


Tabla solamente

Las etiquetas pueden ser clasificadas en cualquier campo o cualquier número de campos, en un orden seleccionado por el usuario. Las etiquetas clasificadas son reorganizadas en tablas para que se pueda editar etiquetas similares más fácilmente.

Para clasificar etiquetas:

1. Escoger Clasificar del menú de Ver.



2. Bajo Columna, seleccionar los campos que quiere clasificar.

- Hacer doble clic en un nombre de campo en la caja de Columna.
- O iluminar el campo y entonces seleccionar Añadir.

El Editor de etiquetas mueve el nombre de la caja de Columna a la de Orden de clasificación. Usted puede especificar cualquier cantidad de campos en su clasificación. El valor predeterminado (sin campos en la caja de Orden de Clasificación) es la clasificación por Nombre de etiqueta.

3. Cuando se entran los campos para clasificar, entonces hacer clic sobre Aceptar.

El Editor de etiquetas clasifica y muestra las etiquetas en la tabla.

Los campos son clasificados en el orden en que se añaden en la caja de Orden de clasificación.

Para cambiar el orden de clasificación:

1. Iluminar un campo o campos en la caja de Orden de clasificación.

2. Seleccionar Eliminar, para eliminarlos.

3. Iluminar un campo o campos en la caja de Columna.

4. Seleccionar Añadir para añadirlos al final de la lista de Orden de clasificación.

O seleccionar Cancelar y volver a comenzar.

Imprimir etiquetas

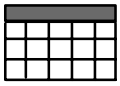


Tabla solamente

Las etiquetas se pueden imprimir si la computadora está conectada a la impresora y los drivers correctos estan instalados. Ver el manual para la impresora y el manual de Windows. Asegurar que la impresora está conectada y en línea.

Importante: El comando de Imprimir no está activo si una fila está siendo editada (indicada con un lápiz en la columna de Estado). Seleccionar una fila diferente (la cual almacena la fila editada) antes de escoger el comando de Imprimir.

Para imprimir etiquetas:

1. Hacer clic sobre la herramienta de Imprimir, en la barra de herramientas, o escoger Imprimir desde el menú de Proyecto.

Imprimir
¿Imprimir qué?
Todas las Filas
Filas Seleccionadas
Imprimir la página frontal
Impresora Actual
HP LaserJet 4P/4MP
Aceptar
Cancelar
Impresora
Ajustar página
Ayuda
Abrir el diálogo de Especificar impresora
Abrir el diálogo de Ajustar página
Nombre de la impresora actual que se usará. Ver la próxima sección para seleccionar una impresora diferente. Cada vez que imprime., este campo es restablecido a la impresora preseleccionada.

   Nota: El nombre de la impresora actual es mostrada. Para cambiar a una impresora diferente, ver la próxima sección.

2. Bajo Imprimir, especificar si quiere imprimir Todas las filas en la etiqueta actual o solamente las filas seleccionadas.

   Si selecciona filas específicas, ver la página 19–8 para detalles sobre como seleccionar filas contiguas o no contiguas.

3. Seleccionar Imprimir la cubierta, para imprimir la cubierta. La página de cubierta incluye producto (Allen-Bradley Editor de etiquetas) proyecto, y nombre de vista, fecha y hora.

4. Hacer clic sobre Aceptar.

Imprimir detalles

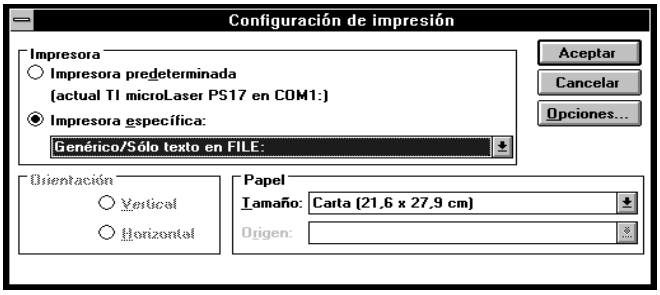
- La anchura de la columna de la salida impresa es basada en la anchura de la columna en el Editor de etiquetas.
- El Editor de etiquetas imprime cuantas columnas quepan en la anchura de la página (menos los márgenes); las columnas que no caben son impresas en la próxima página. El Editor de etiquetas no imprime una columna si es menos de un carácter de ancho.
- Si la altura entera de la fila no cabe en la primera página, entonces la fila se imprime en la próxima página (cada fila es solamente del alto de una línea de texto).

Establecer la impresora

Para establecer la impresora:

1. Hacer clic sobre el botón de Impresora desde el diálogo Imprimir.

El diálogo estándar de Imprimir en Microsoft se abre. Las entradas están basadas en su sistema de configuración y opciones de instalación.



2. Seleccionar impresora y determinar las selecciones.

Importante: Verificar en su manual de usuario Microsoft Windows para asegurar que las selecciones son correctas para su impresora.

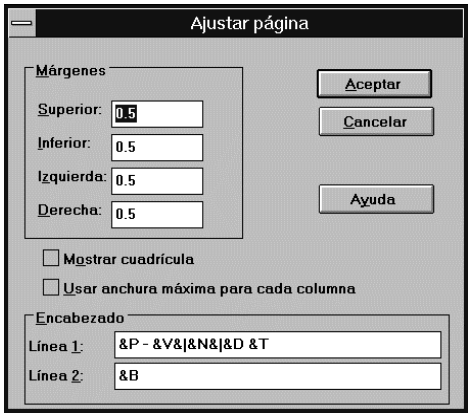
3. Hacer clic sobre el botón de Opciones y seleccionar opciones específicas de la impresora seleccionada.

4. Hacer clic sobre el botón de Aceptar el diálogo de Imprimir.

Ajustar la página

Para configurar la página:

1. Hacer clic sobre el botón de Ajustar página desde el diálogo de Imprimir, o escoger Ajustar página desde el menú de Proyecto.



2. Bajo Márgenes, especificar márgenes de página (Superior, Inferior, Izquierda, Derecha). Entrar un número para cada márgen. Las medidas están en pulgadas.

Imprimir etiquetas

3. Seleccionar Mostrar cuadrícula para ver la cuadrícula en la impresión.
4. Seleccionar Usar ancho máximo para cada columna, para usar la anchura máxima de cada campo. Borrar la caja si quiere la salida impresa basada en el tamaño de las columnas en la pantalla. El número de carácteres que caben en una columna en la pantalla, pueden ser diferentes a la salida impresa, dependiendo en las fuentes disponibles.
5. Entrar Línea 1 y 2 del encabezado. Cada línea soporta hasta 255 carácteres. Usar la próxima información para entrar el texto.
6. Hacer clic en Aceptar, y regresar al diálogo de Imprimir.

Entrar la información de encabezado

Para entrar texto de encabezado:	Ejemplo:
escribir el texto (el texto se imprime tal como aparece)	si usted quiere imprimir esto: `El Encabezado.` escriba `El Encabezado.`
escribir una de las siguientes secuencias de carácter: [1] [2] `&D` = fecha actual [3] `&N` = número de página `&T=` hora actual [3] `&V` = ver el nombre `&P` = nombre del proyecto `&B` = espacio (línea en blanco) `&UN=` nombre del producto (Editor de Etiquetas de Allen–Bradley)	si usted quiere imprimir esto: `2/2/95 Proyecto 1` escribir `&D &P` Para una línea en blanco, escribir `&B`. Para imprimir un &, escribir &&. Si usted entra una secuencia de carácter que no está definida, ésta se imprime tal como aparece. Por ejemplo, si usted entra &Z, entonces &Z se imprime.

[1] Las secuencias de carácter no son sensitivas a mayúsculas.

[2] Si el texto expandido es más de 255 caracteres, la impresión puede verse retorcida o cortada.

[3] Estos valores son basados en sus Selecciones de Panel de Control. Ver su manual de usuario de Microsoft Windows para información acerca del Panel del Control.

Alinear información de encabezado

Para:	Escribir:	Ejemplo:
texto alineado a la izquierda	la secuencia del texto o el carácter (la información de Encabezado se deja alineada por el valor predeterminado)	Por ejemplo, si usted quiere imprimir esto: `Proyecto 1 2 2/3/95` escribir `&P&|&N&|&D` el texto después de esta secuencia de carácter se centra el texto después de esta segunda secuencia de carácter se alinea
texto alineado al centro	&| antes de la secuencia de texto o carácter	Por ejemplo, si usted quiere imprimir esto: `Proyecto 1 2 2/3/95` escribir `&P&|&N&|&D` el texto después de esta secuencia de carácter se centra el texto después de esta segunda secuencia de carácter se alinea
texto alineado a la derecha	un segundo, &| antes de la secuencia de texto o carácter	

▶ Si especifíca alineación como parte de la línea de encabezado, asegurar que el texto no se superpone. Por ejemplo, si el texto alineado a la izquierda corre hasta el centro de la página, entonces se superpone sobre el texto centrado.

Usar herramientas

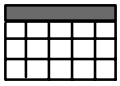


Tabla solamente

Si se selecciona la columna de Estado o la columna de Nombre de etiqueta, para una etiqueta en específico, el menú de herramientas proporciona una lista de herramientas disponibles. Seleccionar la herramienta necesaria de la lista.

En algunos casos, la lista de Herramientas puede depender del software instalado en el sistema de la computadora. Por ejemplo:

- El Editor de lista es igual que el comando de Resumen, en el menú de Ver. Una nueva tabla de Editor de etiquetas aparece.
- Editor de formulario es igual que el comando de Formulario en el menú de Ver. Un nuevo diálogo de Formulario para la etiqueta seleccionada, aparece.
- Importar y Exportar acceden a la Utilidad de Importar/Exportar Etiqueta.

Utilidad e Importar/Exportar etiquetas

La utilidad de Importar/Exportar copia información de etiquetas SLC y PLC–5, desde un formato de archivo soportado a un proyecto y viceversa. Los formatos de archivos ASCII soportados son:

Este formato de archivo:	Es:
Software de Programación Avanzado (APS)	El archivo de documentación ASCII producido por la utilidad de APSIE. Este archivo de formato es sólo para el procesador SLC. Para más información, ver el Manual de Usuario APS de la Utilidad de Importar/Exportar, publicación 1747–6.7
Interface avanzada software de la serie (AI)	La versión de serie WINtelligent de formato de CSV.
Valor Separado por coma (CSV)	El formato del valor separado por coma usado por paquetes de software tal como Excel. Para más información, ver su manual de usuario para el paquete de software que usa.

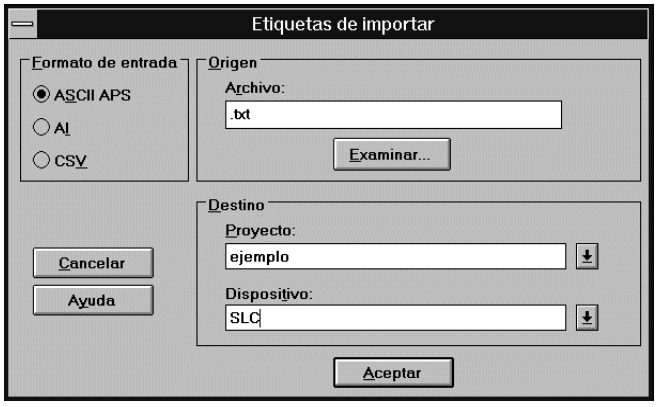
Importante: La función de Importar no importa los archivos creados sin palabras clave, ni los archivos creados con anotaciones.

Utilidad de Importar/Exportar etiquetas

Importar etiquetas

Para importar etiquetas:

1. Escoger Importar desde el menú de Herramientas.



2. Seleccionar Formato de entrada (APS ASCII, AI, o CSV).

Cuando usted importa desde formatos APS ASCII, la función de Importar automáticamente traduce carácteres especiales en comentarios de etiqueta (AC) usados por el software APS, de la siguiente manera:

- raya diagonal (\) es cambiada a retorno de línea (<cr>)
- comillas doble (“”) son cambiadas a comillas singulares (”)
- tilde antes de una raya diagonal (~\) es cambiada a una raya diagonal (\)

El software AI no añade la extensión .AI a los comentarios exportados y archivos de símbolos. El PanelBuilder no reconoce un archivo AI sin la extensión .AI.

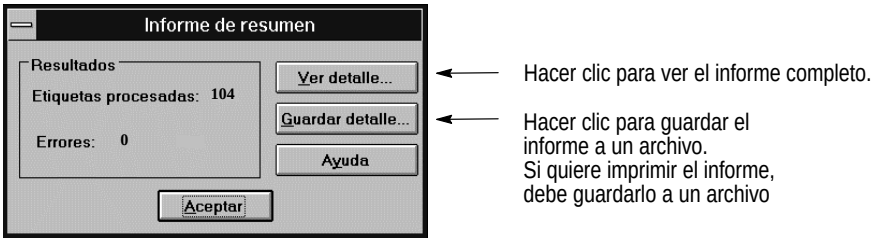
3. En la caja de Archivo, escribir el archivo de origen o hacer clic sobre Examinar, para buscar un archivo de origen.

4. Bajo Destino, seleccionar un proyecto y controlador usado por ese proyecto.

5. Hacer clic sobre Aceptar.

El diálogo **Reading Source File** se abre, seguido por el diálogo Importando etiquetas del proyecto según se importan las etiquetas. Estos diálogos muestran el porcentaje de importación.

Cuando la función de Importar termina de importar las etiquetas, el Informe de resumen abre.

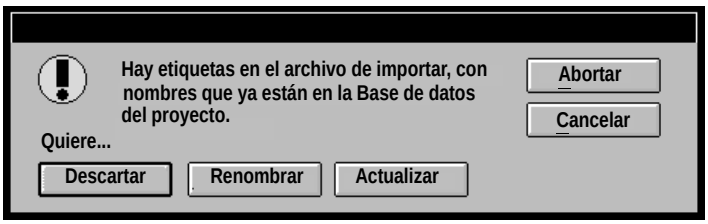


6. Hacer clic sobre el botón de Aceptar para regresar a la tabla.

Manejar choques de datos

Si dos o más etiquetas tienen el mismo nombre, este diálogo se abre:

Importante: La función de Importar no verifica direcciones duplicadas, sólo nombres duplicados.



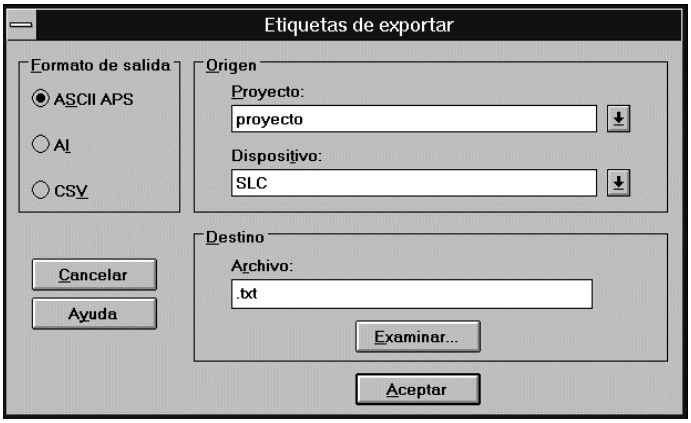
Hacer clic :	Para:
Descartar	Ignorar etiquetas que entran en conflicto. Las etiquetas en el proyecto permanecen y las etiquetas que entran en conflicto en el archivo de entrada principal son descartadas.
Renombrar	Volver a nombrar las etiquetas que entran en conflicto. La función de Importar añade la siguiente extensión a las etiquetas duplicadas: _# (donde # es 1, 2, ó 3) La función de Importar renombra los nombres de las etiquetas duplicadas hasta 3 veces. Después de eso, si usted trata de importar una etiqueta con el mismo nombre, la etiqueta importada es descartada.
Actualizar	Actualizar las etiquetas en el proyecto con los datos de las etiquetas importadas.
Abortar	Salir de la utilidad de Importar/Exportar y regresar al Editor de Etiquetas.

Utilidad de Importar/Exportar eitquetas

Exportar etiquetas

Para exportar etiquetas:

1. Escoger Exportar del menú de Herramientas .



2. Seleccionar Formato de salida (APS ASCII, AI, or CSV).

- Al exportar a un archivo APS ASCII:
  - Si el nombre de etiqueta es más de 10 caracteres, la función de Exportar tronca el nombre.
  - Si la descripción es de más de 50 carácteres, la función de Exportar tronca la descripción.
  - Si el carácter especial en la descripción es equivalente a aquellos usados por APS, la función de Exportar los traduce:

    retorno de líneas (<cr>) a raya diagonal (\)

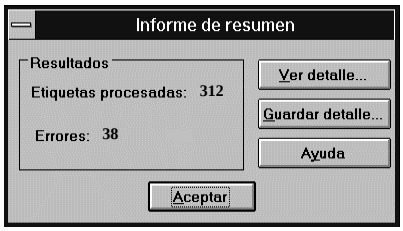
    comillas (”) a comillas dobles (“”)

    raya diagonal (\) a tilde–raya diagonal (~\)
  - Si el nombre de la etiqueta contiene otros carácteres especiales, la función de Exportar los elimina.
- Al exportar un archivo AI:
  - Si el nombre de la etiqueta es más de 15 caracteres, la función de Exportar los tronca.
  - Si la descripción es de más de 75 caracteres, la función de Exportar tronca la descripción.
- Al exportar un archivo CSV:
  - Si el campo de comentario (descripción) contiene comillas, o retornos de líneas, la función de Exportar pone comillas alrededor del campo de comentario.
  - Si el campo de comentario contiente comillas incrustadas, la función de Exportar las cambia a comillas doble. (“”).

3. Bajo Origen, seleccinoar un proyecto y controlador asociado con el proyecto.
4. Bajo Destino, escribir el archivo de destino en la caja de Archivo o hacer clic sobre el botón de Examinar, para encontrar un archivo de destino.
5. Hacer clic sobre el botón de Aceptar.

   Según las etiquetas son exportadas, el diálogo Exportar etiquetas desde el proyecto abre seguido por el diálogo de Escribir archivo de destino. Estos diálogos muestran el porcentaje de exportación.

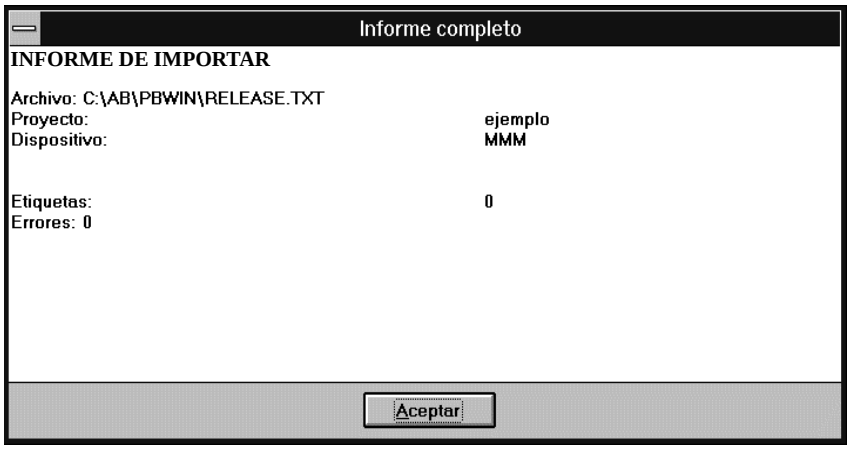
   Cuando la función de Exportar termina de exportar las etiquetas, el diálogo de Informe de Resumen, abre.



6. Hacer clic sobre Aceptar para regresar a la tabla.

Examinar los resultados de Importar/Exportar

Para examinar resultados detallados de un informe de importación o exportación, seleccionar el botón de Ver informe en el diálogo de Informe de Resumen. Por ejemplo, después de importar un archivo y seleccionar Ver informe, esta ventana aparece con los resultados:



Interpretar mensajes de error

Usted obtiene este error:	**Si:**	**Intentar:**
error del dispositivo – el dispositivo no existe	solicitó un dispositivo que no existía	Hacer clic sobre No para seleccionar otro dispositivo. Hacer clic sobre Sí para crear el dispositivo El cuadro de diálogo se abre Seleccionar el tipo de dispositivo, entrar la dirección de dispositivo y hacer clic sobre Aceptar.
error del dispositivo – no hay dispositivo especificado	solicitó un dispositivo que no existía	Hacer clic sobre Aceptar, entonces seleccionar o entrar un dispositivo.
error del dispositivo –el dispositivo no es un procesador SLC	seleccionar un dispositivo que no es un procesador SLC (si está importando un archivo de APS ASCII)	Hacer clic sobre Aceptar y entonces seleccionar un dispositivo SLC.
error de analizar ①	tratar de importar uno de los siguientes: • un archivo corrupto • un tipo de archivo no soportado o un tipo de archivo diferente al que seleccionó • un archivo que se ha editado manualmente con errores	Hacer clic sobre Aceptar para anular la utilidad de Importar/Exportar etiqueta. Escoger Importar del menú de Herramientas otra vez y seleccionar otro archivo o arreglar el archivo corrupto y volver a seleccionarlo.
error del archivo – el archivo no existe ①	selecciona un archivo original que no existe	Hacer clic sobre Aceptar. Seleccionar otro archivo de origen o cancelar.
error del archivo – el archivo existe ②	selecciona un archivo de destino que existe	Hacer clic sobre Sí para substituir el archivo o No para cancelar la operación.
error del proyecto	entra un proyecto que no existe	Hacer clic sobre Aceptar. Seleccionar otro proyecto o cancelar.

① Importar solamente
② Exportar solamente

Configurar el terminal y la comunicación

Objetivos del capítulo

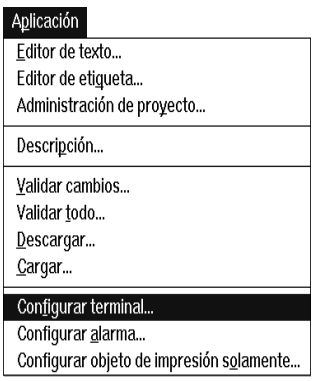
Este capítulo describe como establecer los parámetros operativos de comunicación para el terminal PanelView 550 ó 900. Este capítulo contiene las siguientes secciones:

Sección	Página
Panorama de la configuración del terminal	20–2
Definir comunicaciones DH-485	20–3
Definir comunicaciones DH+	20–5
Definir comunicaciones DF1	20–9
Definir comunicaciones remotas de E/S	20–11
Definir transferencia de bloques	20–11
Configurar el puerto de impresión	20–14
Cambiar el tipo de terminal	20–16
Establecer opciones de inicialización	20–18
Establecer formato de Hora/Fecha	20–20
Establecer opciones avanzadas del terminal	20–22
Establecer un calendario de mantenimiento	20–22
Definir las etiquetas de control PLC/SLC	20–23
Definir etiquetas de estado	20–24

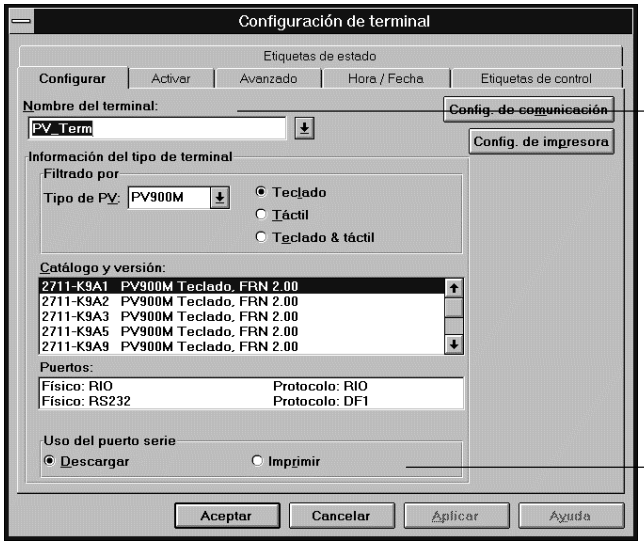
Nota: Para detalles de configuración de las comunicaciones DeviceNet y ControlNet, refiérase a las siguientes publicaciones:

- *Comunicaciones DeviceNet para terminales PanelView* Publicación 2711–6.0.4ES
- *Comunicaciones ControlNet para terminales PanelView* Publicación 2711–6.10ES

Panorama de la configuración del terminal



El comando de Configurar terminal, en el menú de Aplicación abre el diálogo de Configuración de terminal. Este diálogo define los parámetros operativos y los de comunicación para la operación de ejecución.



El Nombre del terminal es definido cuando la aplicación es creada.

Solamente aparece si el terminal seleccionado está equipado con un puerto de impresora serie RS-232.

El puerto puede ser usado para Descargar o imprimir.

El diálogo de configuración de terminal usa marcadores para organizar las operaciones por función.

Seleccionar esta etiqueta:	Para:
Configurar	• definir los parámetros de comunicación de ejecución para el terminal y el controlador (se accede vía el botón de Config. de comunicaciones) • cambiar el tipo de teminal de un dispositivo PanelView • especificar si usar el puerto serie RS-232 del terminal es para imprimir o descargar aplicaciones • configurar parámetros de comunicaciones e impresión para los terminales equipados con el puerto RS–232 de impresora • activar soporte externo de fuente (Ver capítulo 22)
Activar	Definir los valores predeterminados de activar, incluyendo: • pantalla de inicio de la aplicación • los valores predeterminados (valores iniciales o los últimos valores asignados) para escribir al controlador • la pantalla a mostrar durante reactivar (la última pantalla mostrada al usuario o la pantalla de inicio) • si cargar la aplicación de la tarjeta de memoria • si usar las selecciones de configuración descargadas
Avanzado	Establecer otras opciones del terminal incluyendo: • Auto repetición para la teclas o células táctiles sensitivas del terminal • mostrar opciones • lenguaje en que mostrar los mensajes del firmware del terminal. • establecer timeout • tiempo para condicionar el visualizador del terminal PV900 monocromo PV900 o degauss (desmagnetizar) el visualizador de un terminal de color PV1400
Hora/Fecha	Especificar cómo la hora y fecha se muestran en el terminal
Etiquetas de control	Definir etiquetas de control para cambios de pantalla desde el PLC/SLC y cambios de hora/fecha.
Etiquetas de estado	Definir etiquetas para cambios de pantalla, control del terminal PanelView y cambios de hora/fecha.

Definir comunicaciones DH-485

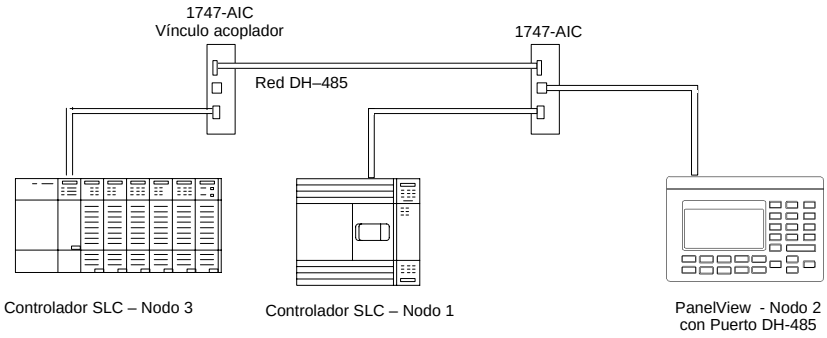
Esta sección muestra como definir los parámetros de ejecución para un terminal PanelView y para un controlador SLC que se comunicarán en la red DH–485.

Red DH–485 usando la conexión RS–485

Un terminal PanelView con puerto DH–485 es conectado a un controlador SLC usando una conexión multidrop. Usted definirá los parámetros de DH–485 para dos dispositivos:

- El terminal PanelView DH–485
- El Controlador SLC (o MicroLogix 1000)

Conexión DH–485 (RS–485)

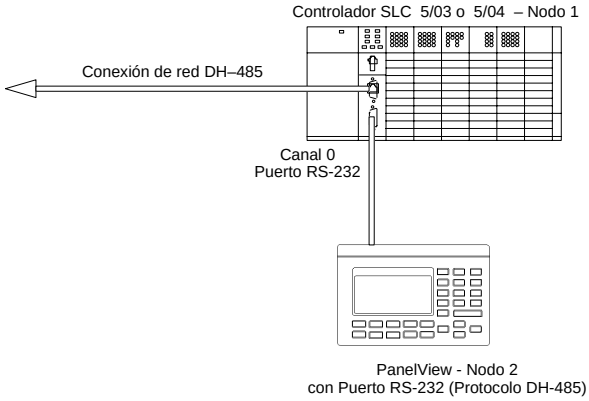


Red DH–485 usando la conexión RS–232

Un terminal PanelView con puerto RS–232 es conectado al puerto del Canal 0 de un controlador SLC 5/03 o 5/04, proporcionando una conexión dedicada de DH–485 para datos de alta prioridad. Usted definirá los parámetros de DH–485 para dos dispositivos:

- El terminal PanelView RS–232 (DH–485)
- El Controlador SLC 5/03 ó 5/04

Conexión DH–485 (RS–232)


Controlador SLC 5/03 o 5/04 – Nodo 1
Conexión de red DH–485
Canal 0
Puerto RS-232
PanelView - Nodo 2
con Puerto RS-232 (Protocolo DH-485)

Para configurar comunicaciones DH–485:

1. Escoger Configurar en el diálogo de Configuración de terminal.
2. Verificar el nombre del terminal entrado.

3. Hacer clic sobre el botón de Config. comunicaciones.
   El diálogo de Especificaciones de comunicación se abre y muestra los parámetros actuales de DH–485 para el terminal PanelView y el controlador. La primera vez que usted abre este diálogo, las selecciones predeterminadas aparecen .

▶ El nombre del terminal fue definido cuando la aplicación fue creada.

4. Bajo, Terminal puede editar las selecciones para el terminal PanelView.

Usar:	Para:
Dirección de nodo	Especificar la dirección única (0 – 31) del terminal PanelView en la red DH–485. El valor predeterminado es 2.
Dirección de nodo máximo	Especificar la dirección de nodo más alto en la red DH–485. El valor predeterminado es 31. Una dirección de Nodo Máximo baja mejora las prestaciones de la red.
Velocidad	Especificar la velocidad de la red DH–485. Las opciones son 1200, 2400, 9600, 19,2K. El valor predeterminado es 19,2K.

5. Bajo Nodos de red , editar los parámetros del controlador.
   Para insertar un nodo, puede hacer clic en cualquier campo y seleccionar Insertar modo desde el menú. Para editar, puede hacer clic en el campo.

Usar:	Para:
Nombre	Entrar un nombre único para el controlador SLC que se comunicará con el terminal PanelView en la red DH-485. • Si entra un nombre/dirección, un dispositivo se añade al proyecto • Si selecciona un nombre de un dispositivo existente, la dirección de nodo y el tipo aparece automáticamente para ese dispositivo.
Dirección de nodo	Especificar la dirección de nodo (0 a 31) del controlador en la red DH–485. El valor predeterminado es 0.
Tipo	Especificar el tipo de controlador.

   Para eliminar un nodo, puede hacer clic en cualquier campo y seleccionar Eliminar nodo desde el menú. Desde este menú también puede organizar nodos múltiples por nombre, dirección, tipo o puede modificar los nodos.

▶ Para copiar, renombrar o eliminar dispositivos desde el proyecto refiérase a la página 21–4.

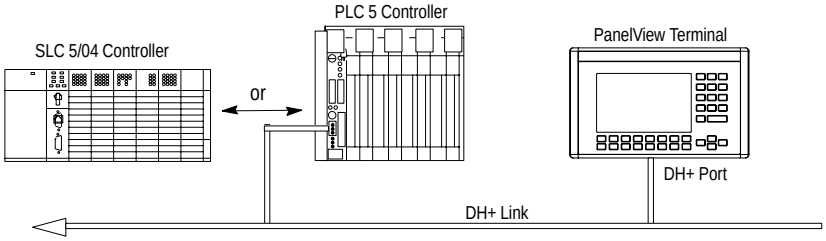
6. Hacer clic sobre Aceptar para salir y regresar al diálogo de Configuración de terminal.

Definir comunicaciones DH+

Esta sección muestra cómo definir los parámetros de ejecución para un terminal PanelView y para un controlador PLC ó SLC 5/04 que se comunicarán en la red DH+.

Usted definirá parámetros para estos dos dispositivos:

- El terminal PanelView DH+
- El Controlador PLC 5 ó SLC 5/04



Direccionamiento para una aplicación DH+ es similar que para aplicaciones DH–485, excepto la red DH+ soporta 64 nodos (0–77 octal); la red DH–485 soporta 32 nodos. La red DH+ soporta velocidades más altas.

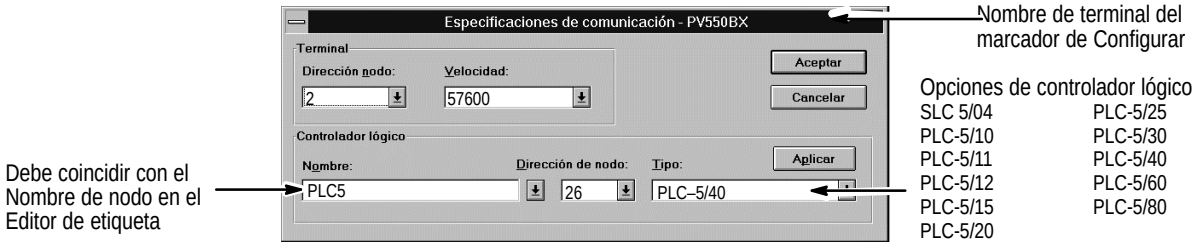
Para configurar comunicaciones DH+:

1. Escoger la etiqueta de Configurar desde el cuadro de diálogo de Configuración de terminal.
2. Verificar el nombre del terminal entrado en el campo de Nombre del terminal.
3. Hacer clic sobre el botón de Config. de comunicaciones

   Config. de comunicación

   El diálogo de Especificaciones de comunicación se abre y muestra los parámetros actuales de DH+ para el terminal PanelView y el controlador. La primera vez que usted abre este diálogo, las selecciones predeterminadas aparecen .

▶ El nombre del terminal fue definido cuando la aplicación fue creada.



4. Editar los siguientes parámetros bajo, Terminal.

Usar:	Para:
Dirección de nodo	Especificar el número de estación (0 – 77 octal) del terminal PanelView en la red DH+.
Velocidad	Especificar la velocidad de la red DH+. Las velocidades y longitudes máximas de cable para cada estado son: 57.6K 3048 m (10000 pies) 115.2K 1524 m (5000 pies) 230.4K 762 m (2500 pies)

5. Bajo Nodos de red, editar los parámetros del controlador.

Para insertar un nodo de red, puede hacer clic en el campo de Nombre de nodo y seleccionar Insertar modo desde el menú. Para editar, puede hacer clic en el campo.

Usar:	Para:
Nombre	Entrar un nombre único para el controlador lógico que se comunicará con el terminal PanelView en la red DH+.
Dirección de nodo	Especificar el número de estación (0 – 77 octal) del terminal PanelView en la red DH+.
Tipo	Especificar el tipo de controlador lógico que se comunicará con el terminal PanelView.

Para eliminar un nodo, puede hacer clic en cualquier campo y seleccionar Eliminar nodo desde el menú. Desde este menú también puede organizar nodos múltiples por nombre, dirección, tipo o puede modificar los nodos.

▶ Para copiar, renombrar o eliminar dispositivos desde el proyecto, usar el comando de Administración de proyecto.Ver página 21–4.

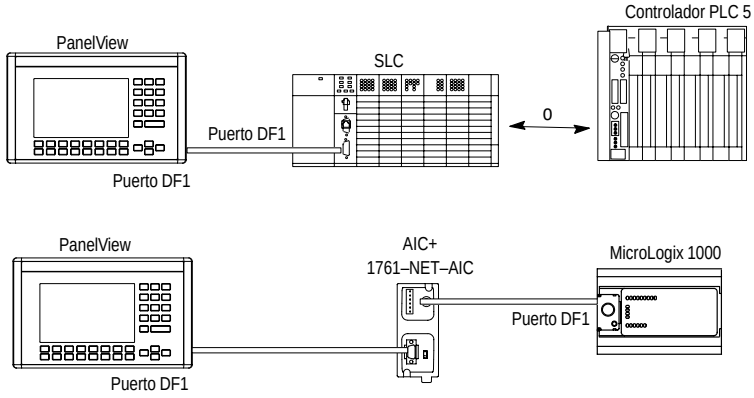
6. Hacer clic sobre Aceptar para salir y regresar al diálogo de Configuración de terminal.

Definir comunicaciones DF1

Esta sección muestra cómo definir los parámetros de ejecución para un terminal PanelView y para un controlador que se comunicará usando comunicaciones full duplex DF1 sobre un vínculo punto–a–punto o una red DF1.

Usted definirá parámetros para estos dos dispositivos:

- Terminal PanelView DF1
- SLC, PLC Controlador MicroLogix



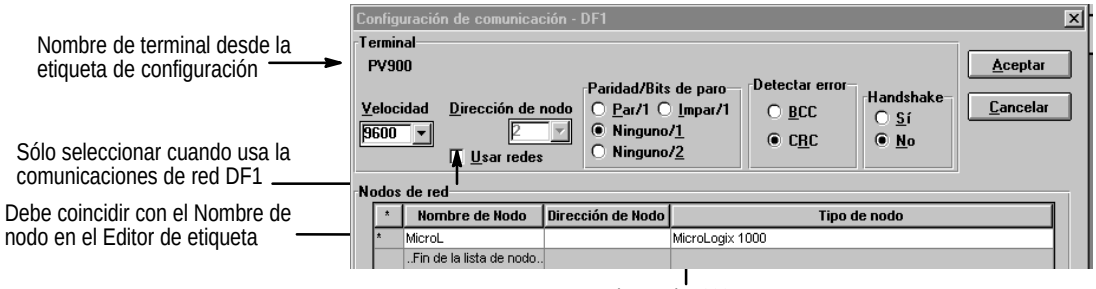
Para configurar comunicaciones DF1:

1. Escoger la etiqueta de Configurar desde el cuadro de diálogo de Configuración de terminal.
2. Verificar el nombre del terminal entrado en el campo de Nombre del terminal.

3. Hacer clic sobre el botón de Config. de comunicaciones

   El diálogo de Config. de comunicaciones se abre y muestra los parámetros actuales de DF1para el terminal PanelView y el controlador. La primera vez que usted abre este diálogo, las selecciones predeterminadas aparecen .

▶ El nombre del terminal fue definido cuando la aplicación fue creada.



MicroLogix 1000
SLC 5/03, 5/04, 5/05
PLC-5/10, 5/12, 5/15, 5/25 mediante el puente
PLC-5/11, 5/20, 5/26, 5/40, 5/46, 5/60, 5/80 mediante el Puerto de Canal 0
PLC-5/20C, 5/40C, 5/60C, 5/80C mediante el Puerto de Canal 0
PLC-5/20E, 5/40E, 5/80E mediante el Puerto de Canal 0

4. Editar los siguientes parámetros bajo, Terminal.

Usar:	Para:
Dirección de nodo	Especificar el número de estación (0 – 254 decimal) del terminal para la red de comunicaciones DF1. Para la red de comunicaciones, haga clic en Usar red. Para comunicaciones punto–a–punto con un SLC, PLC MIcroLogix 1000 ó módulo 1761–NET DIN, se usa la dirección nodo preseleccionada; 64.
Velocidad	Seleccionar la velocidad del terminal en el vínculo DF1. La velocidad debe coincidir con la velocidad del dispositivo destino. Las velocidades v'álidas son: 1200, 2400, 4800, 9600, 19200. La velocidad predeterminada es 9600.
Paridad/Bits de paro	Seleccionar la paridad y los bits de paro usadops por el puerto DF1 en el terminal. El número de bits de datos siempre es 8. Su selección debeb coincidir con las selecciones para el dispositivo de destino. Los controladores PLC permiten una paridad Par o Impar. Para los controladores SLC la paridad está fija a Ninguno.
Detectar Error	Seleccionar el tipo de detección de error ejecutado en los datos. Las opciones son CRC (Verificación de Redundancia Cíclica – Cyclic Redundancy Chech) y BCC (Verificación de Caracteres de Bloque – Block Check Character). El tipo predetermiando es CRC.
Handshake	Especificar si el puerto DF1 usó handshaking. El valor predeterminado es Desactivado o sin handshaking. Si handshaking está Activado, las líneas CTS y RTS se activan.

5. Bajo Nodos de red, editar los parámetros del controlador.

Para insertar un nodo de red, puede hacer clic en el campo de Nombre de nodo y seleccionar Insertar modo desde el menú. Para editar, puede hacer clic en el campo.

Usar:	Para:
Nombre	Entrar un nombre único para el controlador lógico que se comunicará con el terminal PanelView en el vínculo DF1.
Dirección de nodo	Seleccionar las direcciones de nodo (0 a 254 decimal) del controlador en el vínculo DF1.
Tipo de nodo	Seleccionar el tipo de controlador lógico que se comunicará con el terminal PanelView.

Para eliminar un nodo, puede hacer clic en cualquier campo y seleccionar Eliminar nodo desde el menú. Desde este menú también puede organizar nodos múltiples por nombre, dirección, tipo o puede modificar los nodos.

▶ Para copiar, renombrar o eliminar dispositivos desde el proyecto, usar el comando de Administración de proyecto.Ver página 21–4.

6. Hacer clic sobre Aceptar para salir y regresar al diálogo de Configuración de terminal.

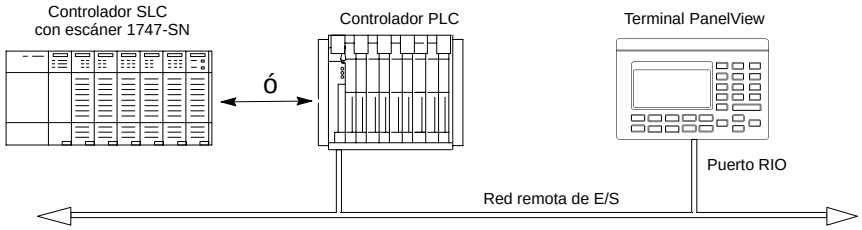
Definir comunicaciones remotas de E/S

Esta sección muestra cómo definir los parámetros de ejecución para un terminal PanelView y para el PLC o SLC que se comunicará sobre una línea de E/S remota

El terminal PanelView opera en la red como un solo rack.

Usted definirá los parámetros para estos dos dispositivos:

- El terminal PanelView de E/S remota
- El Controlador PLC o el SLC (con Escáner de 1747 SN)



La tabla 20.A define los tipos de PLC/Escaner y opciones soportadas por el terminal PanelView de E/S Remoto.

Tabla 20.A
Parámetros predeterminados de E/S Remotas para Selecciones de Controlador/Escáner

Tipo de Controlador/Escáner	El # de Rack más bajo	El # de Rack más alto	Soporte de Pass-Through	Soporte de Transferencia de bloque
IBM PC 6008-SI VME 6008-SV DEC QBUS 6008-SQ	0	7	No	sí
PLC 5/11	3	3	Todas las Series, Todas las Revisiones	Sí
PLC 5/15	1	3	Serie B, Revisión N o posterior	Sí
PLC 5/20	1	3	Todas las Series, Todas las Revisiones	Sí
PLC 5/25	1	7	Serie A, Revisión J o posterior	Sí
PLC 5/30	1	7	Serie A, Revisión B o posterior	Sí
PLC 5/40	1	17_{octal}	Serie A, Revisión E o posterior Serie B, Revisión B o posterior	Sí
PLC 5/60 PLC 5/80	1	27_{octal}	Serie A, Revisión E o posterior Serie B, Revisión B o posterior	Sí
SLC 1747-SN Serie A	0	3	No	No
SLC 1747-SN Serie B	0	3	Sí	Sí
Otro subsistema 1771-SN	1	7	No	No

Para configurar comunicaciones remotas de E/S:

1. Seleccionar el marcador de Configurara del diálogo de Configuración de terminal.
2. Verificar el nombre del terminal entrado en el campo del Nombre del terminal

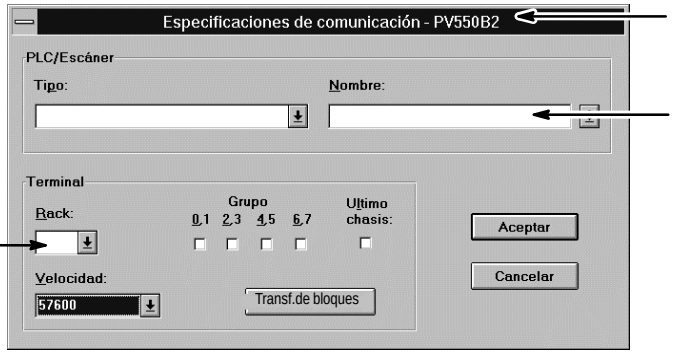
▶ El nombre de terminal fue definido cuando la aplicación fue creada.

Config. de comunicación

3. Hacer clic sobre el botón de Config. de comunicación.

El diálogo de Especificaciones de comunicación muestra los parámetros de E/S Remotas para el terminal PanelView y el PLC/Escaner

Remote I/O Communications Dialog



Nombre del terminal desde el marcador de Configurar.

Debe coincidir con el Nombre de nodo en el Editor de etiqueta

Las selecciones son automáticamente validadas para el tipo de Escáner/PLC seleccionado

Si recibe un error de mensaje, borrar el campo de Rack.

4. Bajo PLC/Escáner, editar los parámetros Remotos de E/S para el PLC.

Usar:	Para:
Tipo	Especificar el tipo de controlador PLC que se comunicará con el terminal en la red Remota de E/S. Ver tabla 20.A.
Nombre	Entrar un nombre único para el escáner/PLC. • Si entra una dirección/nombre nuevo, un dispositivo es añadido al proyecto. • Si selecciona el nombre de un dispositivo PLC/escáner existente, la dirección de Rack y el tipo de Escáner/PLC aparecen automáticamente para ese dispositivo.

▶ Para copiar, renombrar o eliminar dispositivos de un proyecto, usar el comando de Administración de Proyecto. Ver página 21–4.

5. Bajo Terminal, editar parámetros remotos de E/S para el terminal PanelView.

Usar:	Para:
Rack	Especificar la dirección única (0 – 76 octal) del terminal PanelView en la línea remota de E/S. Las opciones están limitadas a las direcciones de rack soportadas por el controlador/escáner.
Grupo (de módulo)	Especificar los grupos de módulares usados por el terminal PanelView en el rack. Seleccione las apropiadas. Los grupos de módulos deben ser contiguos.
Ultimo chasis	Especificar si el terminal no ocupa el último grupo de módulo (no hay grupos más altos asignados) dentro del rack.
Velocidad	Especificar la velocidad usada en la línea de E/S remota. Las opciones (y las longitudes máximas del cable) son: 57,6K 10000 pies(el valor predeterminado) 3048 metros 115,2K 5000 pies 1524 metros 230,4K 2500 pies 762 metros

6. Hacer clic sobre Aceptar para guardar las selecciones y regresar a Configuración de terminal.

Definir transferencia de bloques

Usar la transferencia de bloques en una línea de E/S remota para transferir:

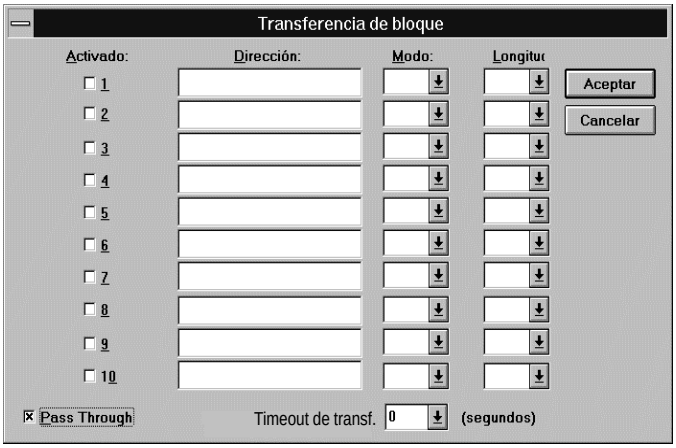
- los datos o
- las aplicaciones de una computadora en la red DH + , a un terminal en la red remota de E/S usando Pass–Through

Usted puede crear hasta 10 canales de transferencia de bloque, número 1 – 10. Cada canal se asocia con una instrucción de transferencia de bloque (BTR o BTW) en la lógica de escalera de controlador.

Para definir transferencia de bloques:

1. Hacer clic sobre el botón de Transferencia de bloques, desde le diálogo de Config. de comunicación.

Si el controlador/escaner no soporta la transferencia de bloques, el botón de Transferencia de bloque se opaca.



2. Entrar los parámetros de transferencia de bloque que comienzan con 1.

Usar:	Para:
Activado	Activar o desactivar la transferencia de bloque. El valor predeterminado es inhabilitado.
Dirección	Especificar la dirección de inicio de la transferencia de bloque en una línea SLC o PLC nativa (Remoto de E/S).
Modo	Especificar Lectura o Escritura.
Longitud	Especificar el número de palabras (1–64) requerido por una transferencia de bloque. El valor predeterminado es 64. La longitud de 63 está reservada para el Pass–Through. Cada transferencia de bloque debe usar una dirección de inicio, longitud y modo de Lectura/Escritura diferente.

3. Repetir el paso 2 para cada transferencia de bloque adicional que quiere crear.

4. Si está descargando aplicaciones de una computadora en la red DH +, debe seleccionar la caja de verificación de Pass–Through.

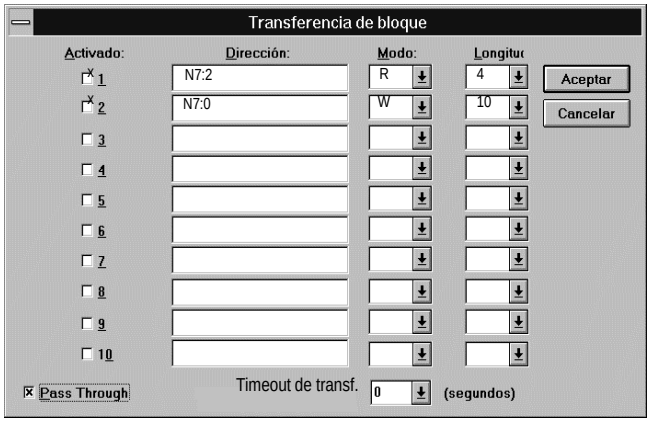
Nota: Si el Pass–Through no es soportado por el controlador, la caja de verificación se opaca.

5. Seleccionar un valor de Timeout de transferencia de bloque (0–60 segundos).

Un valor de 0 desactiva el timeout, lo que significa que el terminal no genera advertencias de timeout de Transferencia de bloque.

6. Hacer clic sobre Aceptar para regeresar al diálogo de Especificaciones de comunicación.

El siguiente diálogo muestra 2 asignaciones de transferencia de bloque. También muestra que el Pass–Through está habilitado para transferencias de aplicación de una red DH +.



Configurar puerto de impresión

Esta sección muestra como configurar:

- parámetros de comunicación
- parámetros de impresión

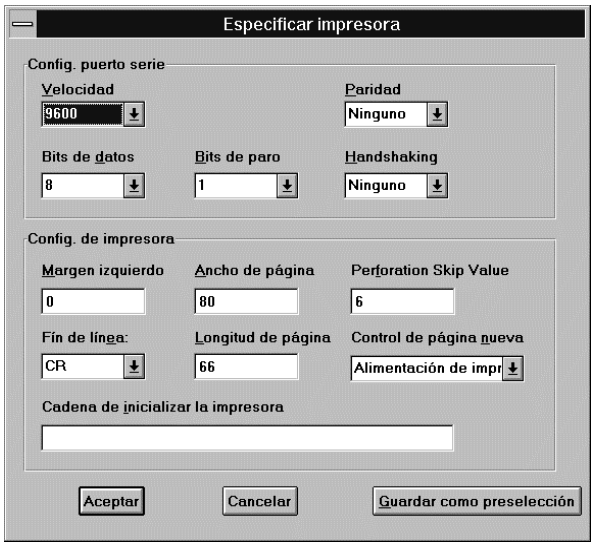
para esos terminales equipados con un puerto serie RS-232.

El marcador de Configurar, del diálogo de Configuración de terminal indica si el terminal tiene un puerto RS-232. Si se selecciona Imprimir en el área de Uso del puerto serie, el puerto serie es configurado con las selecciones descritas abajo.

Las selecciones del puerto de impresión son descargadas con la aplicación si la opción de “Usar preselecciones de configuración” descargada está activada en el marcador de Activar, del diálogo de Configuración terminal.

Para configurar el puerto de impresora del terminal PanelView :

1. El terminal PanelView seleccionado debe tener un puerto RS-232.
2. Hacer clic sobre el botón de Config. de impresora, desde el marcador de Configurar en el diálogo de Configuración terminal.



3. Especificar los parámetros de comunicación para el puerto serie de imprimir.

Usar:	Para:
Velocidad	Establecer la velocidad del puerto de impresión. La velocidad debe coincidir con la velocidad de la impresora. Las opciones son: 1200, 2400, 4800, 9600, 19200. El valor predeterminado es 9600.
Paridad	Especificar, Par, Impar, o Ninguno. La preselección es Ninguno.
Bits de datos	Especificar 7 u 8 bits de datos. El preseleccionado es 8.
Bits de paro	Especificar 1 ó 2 bits de datos. El preseleccionado es 1.
Handshaking	Especificar como se maneja un handshaking. Las opciones son Software, Hardware, o Ninguno. El preseleccionado es Ninguno.

Ver su manual de usuario de impresora para detalles sobre como establecer los parámetros de comunicación para la impresora.

4. Configurar los parámetros de impresión para la impresora.

Usar:	Para:
Margen izquierdo	Especificar el margen izquierdo para impresión. El margen izquierdo debe ser < que el ancho de la pagina.
Ancho de página	Especificar el número de carácteres a imprimir por línea. Las selecciones válidas son 20–132. La preselección es 80 carácteres.
Perforation Skip Value	Especificar el número de líneas en blanco al principio y final de cada página. Lo preselccionado es 6. El valor debe ser < la longitud de páginas. Un valor de 0 desactiva este parámetro. Si la longitud de página es 66 y el valor de skip es 5, la página es formateada como 2 líneas en blanco, 61 líneas impresas y 3 líneas en blanco. La línea extra siempre está al final de la página.
Fín de línea (EOL)	Especificar el carácter de Fín de línea. Las opciones son RL (Retorno de línea) y RL + CL (Retorno de línea y Cambio de línea). El valor predeterminado es RL.
Longitud de página	Especificar el número de líneas a imprimir por página. Las selecciones válidas son 0–255. El valor predeterminado es 66 líneas. El valor de 0 indica imprimir continuamente, sin interrupción entre páginas.
Control de página nueva	Especificar lo que controla la interrupción de página. Las opciones son Alimentación de impresos, líneas en blanco. Valor predeterminado es Alimentación de impresos.

5. Teclear en Cadena de inicializar la impresora, los carácteres que van a inicializar la impresora después de establecer comunicaciones. La cadena de inicializar la impresora puede contener hasta 20 carácteres. El valor predeterminado es Ninguna. Usar estas pautas al entrar la cadena:

- para entrar carácteres de control (decimales 0 – 31), escribir ^ antes del carácter. Se aceptan letras mayúsculas/ minúsculas (c o C).

Para entrar:	Valor decimal	Escribir:
CTRL @	0	^@
CTRL A – CTRL Z	1 – 26	^A – ^Z
CTRL [	27	^[
CTRL \	28	^\
CTRL]	29	^]
CTRL^	30	^^
CTRL_	31	^_

- para entrar un carácter, escribir una raya diagonal antes del carácter. Por ejemplo, para entrar ^, escribir \^.
- para entrar valores decimales entre 126 – 256, escribir una raya diagonal antes del valor decimal. Por ejemplo, entrar el decimal equivalente a 255, escribir \255.
- cada ^ o \ antes de una secuencia, representa un carácter singular en la cadena de inicialización. Por ejemplo, \255 y \^ cada una representa un carácter en 20 caracteres.

6. Hacer clic sobre el botón de Guardar como preselección, para guardar las selecciones.

7. Hacer clic sobre Aceptar para salir y regresar al marcador de Configurar.

Cambiar el tipo de terminal

Usted puede convertir una aplicación de un tipo de terminal a otro tipo de terminal. Sin embargo, puede que necesite modificar las propiedades de la aplicación para hacerla compatible con el terminal.

Convertir una aplicación de Pantalla Táctil a una aplicación de Teclado
Si está convirtiendo una aplicación de Pantalla táctil (o Teclado & Táctil) a una de Teclado, debe asignar una entrada de tecla de función a los objetos de pantalla.

Convertir una aplicación a otro tipo de terminal
Si está convirtiendo una aplicación a un tipo de terminal diferente (por ejemplo 900 a 600) puede que necesite reducir el número de objetos en la pantalla, ajustar la ubicación/tamaño de objetos, o cambiar el espacio en la cuadrícula.

Convertir una aplicación a otro protocolo de comunicación
Si está convirtiendo una aplicación a un protocolo de comunicación diferente (por ejemplo Remoto de E/S, DH–485), debe actualizar la configuración de terminal y las etiquetas, apropiadamente.

- actualizar los parámetros de comunicación para el PanelView y el controlador en el diálogo de Configuración de terminal.
- actualizar las etiquetas (dirección y nombre de nodo) en el Editor de etiquetas.

Convertir una aplicación de monocromo a color/escala gris
Si está convirtiendo una aplicación monocroma a una aplicación de color/escala gris, el siguiente diálogo se abre .

Se le pide que proporcione los siguientes colores:

- color de fondo para la pantalla (el color preseleccionado es negro)
- color frontal para objetos (el color preseleccinado es blanco)
- color de fondo para objetos (el color preseleccionado es negro)

Si los colores frontales y de fondo de objetos monocromos, fueran reversos, los colores mencionados arriba, serían lo opuesto.

Convertir una aplicación de color a escala gris
Si está convirtiendo una aplicación de color a una aplicación de escala gris.

- el fondo de la pantalla es convertido a negro
- los colores son convertidos al tono de gris más similar
- los colores más brillantes son convertidos a s de escala gris

También, los tamaños de texto son convertidos al tamaño más similar en la nueva aplicación. Puede que necesite cambiar el tamaño del texto.

Convertir una aplicación de color a monocromo

Si está convirtiendo una aplicación de color a una aplicación monocroma, todos los colores en la pantalla se eliminan

- el fondo de la pantalla es convertido a blanco
- los colores más brillantes son convertidos a blanco
- los colores más oscuros son convertidos a negro
- los mapas de bits de color son convertidos a mapas de bits monocromos

También, los tamaños de texto son convertidos al tamaño más similar en la nueva aplicación. Puede que necesite cambiar el tamaño del texto.

Convertir una aplicación a un terminal sin puerto de impresora

Si está convirtiendo una aplicación que soporta imprimir a una aplicación que no soporta imprimir (el terminal tiene un puerto de impresión RS-232):

- se elimina el atributo de imprimir de objetos pertinentes.
- se genera un mensaje de error para los Objetos de impresión solamente, que son usados por la aplicación (el mensaje indica el objeto especificado).

Para cambiar el tipo de terminal de un dispositivo PanelView:

1. Escoger Configurar terminal, del menú de Aplicación.
2. Seleccionar el marcador de Configurar.

   El diálogo muestra la información asociada con el nombre del terminal cuando se creó la aplicación la primera vez.
3. Si la aplicación va a ejecutar en un terminal diferente, seleccionar otro nombre de la caja de Nombre del terminal.
4. Bajo Información del Tipo de terminal, definir el terminal en el que la aplicación se va a ejecutar, escogiendo las opciones en este orden:
   - seleccionar Tipo de PV
   - seleccionar Teclado, Táctil o Teclado & Táctil
   - seleccionar un número de Catálogo y versión de firmware (solamente las opciones que caben en el tipo de terminal seleccionado son mostrados)

   El área de Puertos muestra los puertos del terminal seleccionado. Si el terminal tiene un puerto RS-232, el área de Uso del puerto serie muestra si el puerto es para imprimir o descargar.
5. Hacer clic sobre Aceptar.

   Si el terminal seleccionando no usa el mismo protocolo de comunicación que la aplicación, se le pregunta si quiere convertir la aplicación para que coincida con el tipo de terminal.

Establecer opciones de inicialización

El marcador de Activar en el diálogo de Configuración de terminal, define los parámetros de operación predeterminados para el terminal PanelView al inicializar:

- pantalla de inicio para la aplicación
- si escribir los valores preseleccionados del objeto (preselecciones o últimos estados) al controlador
- pantalla a mostrar al inicializar
- condiciones de cargar tarjeta de memoria
- selecciones de configuración a usar al inicializar después de descargar

Para establecer o cambiar las preselecciones de iniciar el terminal:

1. Seleccionar el marcador de Activar en el diálogo de Configuración de terminal.

2. Desde la caja de Pantalla de inicio, seleccionar la primera pantalla a mostrar cuando la aplicación comienza en el terminal.
3. Seleccionar la caja de Escribir al controlador durante el inicio, si al iniciar quiere escribir valores de preselección para objetos al controlador. El valor preseleccinado es no escribir valores al controlador.

   Nota: Los terminales Remotos de E/S siempre escriben valores de preselección al controlador al iniciar. La caja de Escribir al controlador durante el inicio siempre está seleccionada para terminales Remotos de E/S.

4. Si selecciona Escribir al controlador durante el inicio, puede escoger Usar preselecciones del terminal o Usar últimos estados del terminal.

Seleccionar:	Para:
Usar preseleccines del terminal	Escribir valores iniciales establecidos por la aplicación.
Usar últimos estados del terminal	Escribir valores presentes antes de activar. Esto es lo predeterminado.

Nota: Las preselecciones de terminal para los objetos de control, son establecidas en el diálogo del objeto. Estos valores superponen los valores iniciales entrados en el Editor de etiqueta excepto por los objetos de entrada numérica. Los valores iniciales para los objetos de entrada numérica son establecidos por el Editor de etiqueta.

5. Especificar si mostrar la última pantalla de usuario al comenzar, o la pantalla de inicio. Está predeterminado mostrar la última pantalla de usuario.

Para mostar la pantalla de inicio, borrar la caja de verificación.

6. Bajo Tarjeta de memoria, especificar que acción el terminal tomará al reiniciar, si se descarga una tarjeta de memoria al terminal. La tarjeta de memoria debe contener 1 archivo solamente.

Seleccionar:	**Para:**
Siempre cargar de tarjeta	Siempre cargar la aplicación en la tarjeta de memoria.
Nunca cargar de tarjeta	Requerir que el operador cargue una aplicación en específico, desde la tarjeta de memoria, usando la opción de Transferencia de memoria, en el menú de Modo de Configuración.
Cargar de tarjeta, si se detecta una aplicación no válida	Cargar la aplicación en la tarjeta de memoria, solamente si la aplicación actual en el terminal no es válida.

Si una tarjeta de memoria no está cargada, o si la tarjeta contiene más de un archivo, el terminal reinicia con la aplicación que ejecutaba antes del reinicio.

Desde el terminal, también puede descargar manualmente a una aplicación de tarjeta de memoria al terminal, seleccionando Tarjeta de memoria en la pantalla de configuración y entonces la opción de Restaurar desde tarjeta.

7. Especificar si Usar preselecciones de configuración descargada, al primer reinicio después de la descarga. El valor predeterminado es usar las preselecciones de configuración descargadas con la aplicación.

Para usar las preselecciones actuales en el terminal, al reiniciar, hacer clic en la caja de verificación hasta que aparezca una X.

8. Hacer clic sobre Aceptar para guardar las selecciones y salir del diálogo.

Establecer formato de Hora/Fecha

El marcador de Hora/Fecha en el diálogo de Configuración de terminal, especifica como la hora y fecha se muestran en el terminal PanelView.

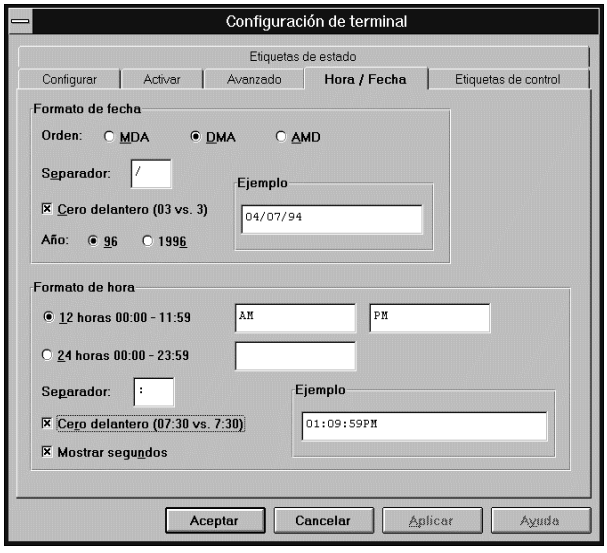
Con las fechas puede variar el orden del mes, día y año o cambiar la puntuación usada para separar las partes de la fecha. Puede mostrar la hora en formato de 12–horas o 24–horas, con sufijos diferentes tal como, AM (antes de meridiano) o, para las Américas se puede usar la unidad de PST (Tiempo estándar Pacífico).

Formato de fecha		Formato de hora	
Mes/Día/Año 7/3/97	Con ceros delanteros 07/03/97	Formato de 12–Horas 2:56	Con zona de hora y unidad de tiempo estándar 2:56 PM CST
Día/Mes/Año 3/7/97	Con 4 dígitos para el año 7/3/1997	Formato de 24–Horas 14:56	Con ceros delanteros 02:56
Año/Mes/Día 97/7/3	Con separador seleccionado por el usuario 7*3*97	con segundos 14:56:29	Con separador seleccionado por el usuario 14*56*29

Para activar la selección de Hora/Fecha en el terminal PanelView, debe activar la opción de “Usar preselecciones de configuración descargada” en el marcador de Activar del diálogo de Configuración de terminal.

Para cambiar formato de la hora y fecha usado por el terminal:

1. Seleccionar el marcador Hora/Fecha del diálogo de Configuración de terminal.



2. Establecer las opciones que quiere para el formato de fecha. El área de Ejemplo muestra el formato seleccionado en las opciones.

La siguiente tabla describe las opciones.

Usar:	Para:
Orden	Especificar el orden de mes (M), día (D), y año (A). El valor predeterminado es Mes/Día/Año.
Separador	Especificar el carácter para separar el mes, día y año. Usted puede entrar cualquier carácter como separador. El valor predeterminado es la raya diagonal (/).
Día/Mes Cero delantero	Especificar el día o mes aparece con dos dígitos. Por ejemplo, Febrero 7 como 02–07. Por el valor predeterminado los ceros delanteros. Los ceros delanteros no se muestran, como ceros delanteros, 2-7.
Año	Especificar el año como dos o cuatro dígitos. Por ejemplo, el año 1994 puede mostrar como 94 ó 1994.

3. Establecer las opciones que quiere para el formato de hora. El área de Ejemplo muestra el formato según selecciona las opciones.

La siguiente tabla describe las opciones.

Usar:	Para:
12-Hora	Mostrar la hora en números representando las horas entre 0 y 11 (00:00 – 11:59). Las cajas a la derecha especifican AM o PM, u otras anotaciones de unidad de tiempo para las Américas, tal como CST, PST or EST.
24-Hora	Mostrar la hora en números representando horas entre 0 y 23. (00:00 - 23:59). La caja a la derecha especifica anotaciones de unidad de tiempo para las Américas, tal como CST, PST o EST.
Separador	Especificar un carácter para separar la hora, minutos y segundos. El separador predeterminado son dos puntos (:).
Cero delantero	Mostrar las horas antes de las 10 como dos dígitos con un cero delantero. Por ejemplo, mostrar 3:15 como 03:15. El valor predeterminado es no mostrar el cero.
Mostrar segundos	Mostrar segundos. El valor predeterminado es mostrar los segundos.

4. Hacer clic sobre Aceptar, para guardar las selecciones y salir del diálogo.

Establecer opciones avanzadas del terminal

El marcador de Avanzado del diálogo de Configuración de terminal establece las opciones avanzadas del PanelView, inclusive como:

- establecer auto–repetición para teclas y células táctiles del terminal
- establecer el visualizador del terminal y las opciones de visualizador
- establecer el lenguaje para mostrar los mensajes del terminal
- establecer el timeout para objetos con etiquetas de handshake
- establecer la hora para ejecutar mantenimiento del terminal

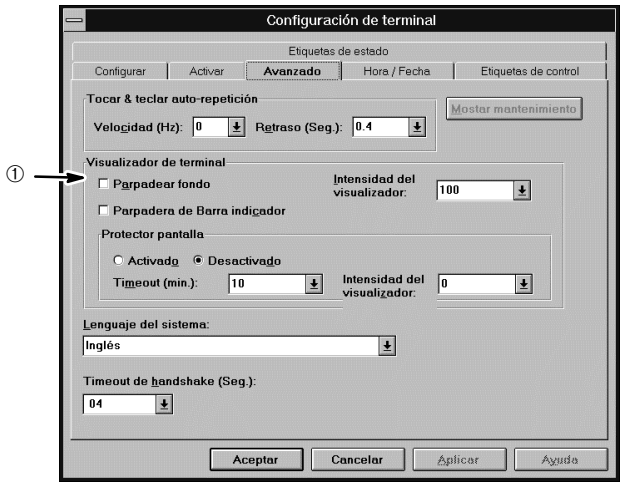
Para activar las opciones de terminal Avanzado en el terminal PanelView, debe activar la opción de “Usar preselecciones de configuración descargada”, en el marcador de Activar en el diálogo de Configuración de terminal.

Para establecer las opciones avanzadas del terminal PanelView:

1. Seleccionar el marcador de Avanzado en el diálogo de Configuración de terminal.

PanelView 550

Otros terminales de PanelView



① En terminales monocromos, el Video inverso reeemplaza el parpadeo de fondo. En terminales de escala gris se puede configurar la intensidad del visualizador.

2. Bajo Tocar & teclear auto–repetición, establecer las selecciones de auto–repetición para las teclas de terminal y células táctiles. Estas selecciones sólo son usadas por las teclas de flecha arriba y flecha abajo para mover el cursor en las listas de control y en las listas de pantalla.

Usar:	Para:
Indice	Especificar cuan rápido la tecla o células se repite cuando se pulsa y se sujeta. Las velocidades válidas son 0 a 5 Hz, donde: 0 = no repetir 1 = repetir cada segundo 2 = repetir cada 1/2 segundo 3 = repetir cada 1/3 segundo 4 = repetir cada 1/4 segundo 5 = repetir cada 1/5 segundo
Retraso	Especificar cuanto el terminal tiene que esperar despues de pulsar una tecla o celda táctil, para que se repita. Las opciones son 0,2; 0,4; 0,6; 0,8; 1,0; 1,5; 2,0; 2,5. El valor predeterminado es 0,4 segundos.

3. Establecer los parámetros del Visualizador de terminal.

Para el PanelView 550

Usar:	**Para**:
Video inverso	Activar/desactivar video inverso. Valor predeterminado es Desactivado.
Parpadear de barra indicadora	Activar/desactivar el parpadear de la barra indicadora en el terminal. El valor predeterminado es no parpadear.
Luz trasera	Establecer el estado de la luz trasera en el terminal al comenzar. Seleccionar activar para encender la luz trasera, seleccionar desactivar para apagar la luz trasera.

Para otros termianles PanelView

Usar:	**Para:**
Parpadear fondo (Color)	Activar/desactivar Parpadear fondo, usar el color de fondo de la pantalla. El valor predeterminado es no parpadear.
Video inverso (monocromco)	Activar/desactivar video inverso (texto/gráfico oscuro sobre fondo claro). Valor predeterminado: video normal (texto/gráfico claro sobre fondo oscuro).
Intensidad del visualizador	Para terminales monocromos, establecer la intensidad del visualizador. Las opciones PV900 son 35, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, (La intensidad predeterminada es 100).
	Para terminales de color PV900, establecer la intensidad del visualizador. Las opciones son 50, 60, 70, 80, 90, 100. La predeterminada es 100 (intensidad más alta) Selecciones de PV600/1000 son de 10 a 100, en incrementos de 10.Selecciones de PV1400 son 25, 50, 75, 100
Parpadear de Barra indicadora	Activar/desactivar parpadear de barra indicadora en el terminal. El valor predeterminado es barra indicadora que no parpadea.
Protector pantalla Activado o Desactivado	Desactivar el protector de pantalla. Valor predeterminado: desactivado. Activado, reduce la intensidad de pantalla si no se reciben entradas del usuario o cambios de controlador en el timeout especificado.
Timeout	Establecer tiempo antes de que una pantalla inactiva entra al modo Protector pantalla. Selecciones: 5, 10, 15, 20, 25, 30 (min)
Intensidad del visualizador	Para terminales monocromos PV900, establecer la intensidad del visualizador durante el modo de Protector pantalla. Las opcines son 0, 35, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100.
	Para terminales de color y de escala gris, establecer la intensidad de visualizador durante el modo de Protector pantalla. Para PV600/1000C, las opciones son 0, 35, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100. Para PV1400 las selecciones son 0, 25, 50, 75, 100.
Gráficos	Lista protectores de pantalla disponibles. Protector de pantalla comienza automáticamente si su terminal está inactivo por un tiempo específico.

4. Desde la caja de Lenguaje del sistema, escoger el lenguaje en el cual quiere que aparezcan los mensajes de error. Opciones son: francés, alemán, italiano, español, inglés. Predeterminado: inglés.

5. Desde la caja de Timeout de handshake, seleccionar un valor de timeout (segundos). Para objetos con etiquetas handshake, Timeout especifica el tiempo del controlador para establecer el bit de handshake antes que se muestre un mensaje de error.
Rango de valores Timeout de handshake es 1 a 60 segundos. Valor predeterminado es 4 segundos.

6. Hacer clic sobre Aceptar para guardar selecciones y salir del diálogo.

Establecer un calendario de mantenimiento

El diálogo de Mostrar mantenimiento le permite establecer un inventario diario de mantenimiento para:

- condicionar el visualizador de un terminal PV900 monocromo y evitar que se queme la imagen
- degauss (desmagnetizar) el visualizador del PV1400

El mantenimiento predeterminado para estos terminales ocurre a las 12:00 am cada día. El mantenimiento no comenzará hasta que el terminal esté desactivado. El mantenimiento del PV900 toma aproximadamente 30 minutos; desmagnetizar el PV1400 toma unos cuantos segundos.

El inventario de mantenimiento del visualizador es descargado con la aplicación si la opción de “Usar preselecciones de configuración” es activada en el marcador de Activar del diálogo de Configuración de terminal.

Para establecer un inventario diario de mantenimiento

1. Hacer clic sobre Mostrar mantenimiento desde el marcador de Avanzado en el diálogo de Configuración de terminal.

   Este botón solamente para terminales monocromos PV900 que ejecutan el firmware V2.0, no está disponible para terminales de color PV550 o PV900.

2. Seleccionar la caja de Mostrar configuración de mantenimiento para activar/desactivar el mantenimiento del visualizador. El valor predeterminado es activado.
3. Desde la caja de Hora, seleccionar la hora (0–23) en que comenzar el mantenimiento del visualizador. La hora definida es en formato militar de 24 horas. El valor predeterminado es 0 ó 12:00 am.
4. Desde la caja de Minuto, seleccionar el minuto (0–59) en que comenzar el mantenimiento del visualizador.
5. Hacer clic sobre Aceptar para salir y regresar al marcador de Avanzado.

Definir las etiquetas de control PLC/SLC

El PLC/SLC usa etiquetas de control para mostrar pantallas en específico y para controlar la hora y fecha en el terminal PanelView. La hora y fecha se actualizan cada minuto. La pantalla que el controlador selecciona superpone la pantalla actual de PanelView y lleva al operador a la pantalla actual para el estado de la operación.

Para crear o editar etiquetas de control:

1. Seleccionar Etiquetas de Control en el diálogo de Configuración de terminal.

2. Entrar o seleccionar nombres de etiqueta para una o más opciones de control. La próxima tabla define cada opción.

   Para borrar un campo de nombre, escoger el texto y pulsar SUPR.
3. Hacer clic sobre el botón de Editar etiqueta, para editar la definición de un nombre de etiqueta o editar la definición luego usando el Editor de etiqueta.
4. Hacer clic sobre el botón de Aceptar para guardar las selecciones y salir del diálogo.

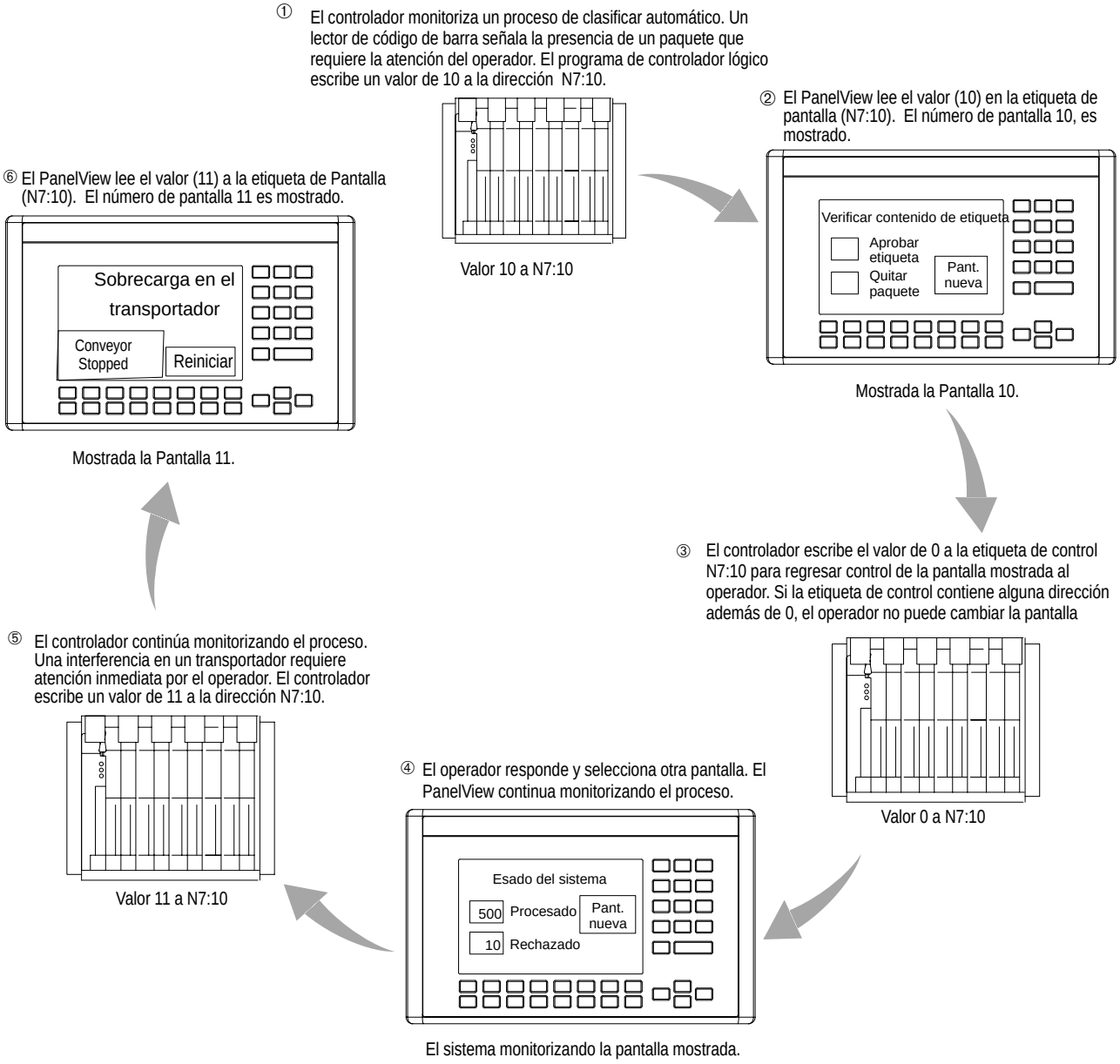
Etiquetas de control	Descripción	Tipos de datos válidos
Número de pantalla	Nombre de la dirección de etiqueta a la que el controlador escribe un número de pantalla para controlar los cambios de pantalla. Para cambios en una pantalla controlada por el operador, la dirección del Número de pantalla debe contener 0.	Sin signo
Fecha	Los nombres de las direcciones de etiqueta a la que el controlador escribe el año, mes y día actual, para la fecha, se muestra. El valor en la dirección de etiqueta del Año debe tener dos dígitos (90–99 para los años 1990–1999, o 00 89 para los años 2000–2999). para mantener las clasificaciones Y2, la escalera de lógica debe ejecutar las siguientes conversiones antes de enviar el valor al terminal: Si el año es < o = a 1999, restar 1900 Si el año es > 1999, restar 2000.	Sin signo
Hora	Los nombres de las direcciones de etiqueta a la que el controlador escribe la hora, minuto y segundo actual, para la hora, se muestra.	Sin signo

Definir etiquetas de control PLC/SLC

Ejemplos de etiquetas de control

En el siguiente ejemplo, una etiqueta de control de pantalla, es usada para mostrar advertencias y pantallas de información de operador. El controlador escribe un número de pantalla al PanelView cuando los parámetros exceden límites predefinidos. El PanelView está configurado con la siguiente pantalla e información de etiqueta de control:

Etiqueta de número de pantalla:	Nombre de etiqueta = Pantalla Dirección de etiqueta = N7:10
Pantalla 10:	Configurada como pantalla de información
Pantalla 11:	Configurada como pantalla de advertencia


① El controlador monitoriza un proceso de clasificar automático. Un lector de código de barra señala la presencia de un paquete que requiere la atención del operador. El programa de controlador lógico escribe un valor de 10 a la dirección N7:10.
Valor 10 a N7:10
② El PanelView lee el valor (10) en la etiqueta de pantalla (N7:10). El número de pantalla 10, es mostrado.
Verificar contenido de etiqueta
Aprobar etiqueta
Quitar paquete
Pant. nueva
Mostrada la Pantalla 10.
③ El controlador escribe el valor de 0 a la etiqueta de control N7:10 para regresar control de la pantalla mostrada al operador. Si la etiqueta de control contiene alguna dirección además de 0, el operador no puede cambiar la pantalla
Valor 0 a N7:10
④ El operador responde y selecciona otra pantalla. El PanelView continua monitorizando el proceso.
Esado del sistema
500 Procesado
10 Rechazado
Pant. nueva
El sistema monitorizando la pantalla mostrada.
⑤ El controlador continúa monitorizando el proceso. Una interferencia en un transportador requiere atención inmediata por el operador. El controlador escribe un valor de 11 a la dirección N7:10.
Valor 11 a N7:10
⑥ El PanelView lee el valor (11) a la etiqueta de Pantalla (N7:10). El número de pantalla 11 es mostrado.
Sobrecarga en el transportador
Conveyor Stopped
Reiniciar
Mostrada la Pantalla 11.

Definir etiquetas de estado

El controlador usa etiquetas de estado para leer el estado del número de pantalla igual y la hora/fecha. La hora/fecha son actualizadas cada minuto.

Para editar o crear las etiquetas de estado del terminal:

1. Seleccionar Etiquetas de estado en el diálogo de Configuración de terminal.

2. Entrar o seleccionar los nombre de etiquetas para cada opción de estado. La próxima tabla define cada opción.
   Para borrar un campo de nombre, escoger el texto y pulsar SUPR.
3. Hacer clic sobre el botón de Editar etiqueta y editar la definición del nombre de etiqueta o editar al usar el Editor de etiqueta.
4. Puede cambiar el intervalo de Salida de Hora/Fecha (Min). El rango de valores es 1 a 60 minutos. El valor predeterminado es 1. Establecer el intervalo de 60 minutos reduce el tráfico en la red pero también reduce la precisión de la hora mostrada.
   Si usted detecta un problema con los cambios de la pantalla en una red ocupada, aumentar la salida del intervalo.
5. Hacer clic sobre el botón de Aceptar para guardar las selecciones y salir el diálogo.

Etiquetas de estado para el terminal	Descripción	Tipos de datos válidos
Número de pantalla	Nombre de la dirección de etiqueta a la cual el PanelView escribe el número de la pantalla actual.	Sin signo
Fecha	Los nombres de las direcciones de etiqueta a la que el controlador escribe el año, mes y día actual, para la fecha, se muestra. El valor en la dirección de etiqueta del Año debe tener dos dígitos (90–99 para los años 1990–1999, o 00 89 para los años 2000–2999). Para mantener las clasificaciones Y2, la escalera de lógica debe ejecutar estas conversiones antes de enviar el valor al terminal: Si el año es < o = a 1999, restar 1900 Si el año es >, restar 2000.	Sin signo
Hora	Nombre de la dirección de etiqueta a la cual el PanelView escribe la hora, minuto y segundo actual.	Sin signo

Manejar proyectos

Objetivos del capítulo

Este capítulo contiene las siguientes secciones:

Secciones	Página
Acerca de proyectos	21–1
Manejar proyectos	21–2
Manejar dispositivos en proyectos	21–4
Copiar un proyecto a otra computadora	21–6
Restaurar un proyecto	21–6
Mover una aplicación a otra computadora	21–7
Verificar etiquetas y dispositivos en proyectos	21–8
Añadir etiquetas o dispositivos desconocidos en un proyecto	21–9
Substituir etiquetas o dispositivos en proyectos	21–11
Restaurar un proyecto creado con una versión PanelBuilder 900	21–10

Acerca de proyectos

Cada aplicación de PanelBuilder (el archivo .PBA) se asocia con un proyecto, ubicado en la carpeta C:\AB\PROJECTS. El proyecto contiene:

- las definiciones de etiqueta
- la información del dispositivo (tipo de terminal y controlador)

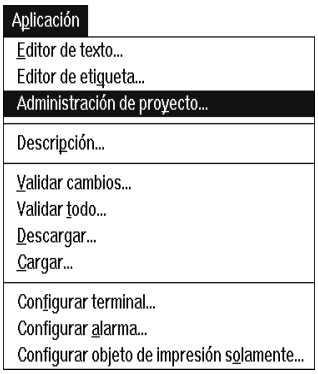
requerido para que el terminal se comunique con las direcciones de tabla de datos en el controlador.

Etiquetas y dispositivos son específicoas para el protocolo de comunicación usado por el terminal. (por ejemplo, DH–485 o remoto de E/S). Diferentes aplicaciones pueden compartir un proyecto si usan el mismo protocolo de comunicación.

Por ejemplo, un proyecto para una aplicación Remota de E/S requiere un terminal PanelView Remoto de E/S, un controlador PLC válido y etiquetas con direcciones formateadas de PLC (o SLC/con Escáner SN y etiquetas con direcciones formateadas de SLC). Un proyecto para una aplicación de DH–485 requiere un terminal PanelView de DH–485, un controlador SLC, y etiquetas con direcciones formateadas de SLC.

Usted puede cambiar el proyecto asociado con una aplicación desde el cuadro de diálogo de la Administración de Proyecto. Desde este diálogo, usted también puede copiar, reagrupar o borrar proyectos y dispositivos.

Manejar proyectos



El marcador de Proyecto en la Administración de Proyecto le permite:

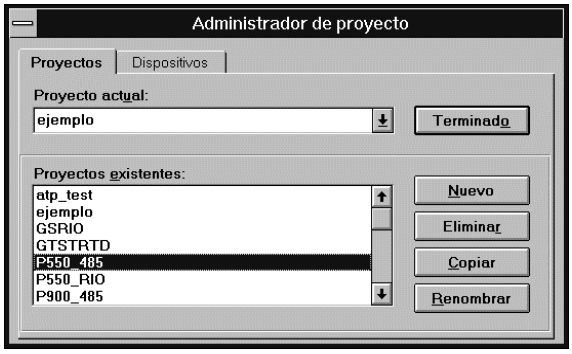
- ver el proyecto actual para una aplicación abierta
- cambiar el proyecto actual para una aplicación
- crear un proyecto nuevo
- renombrar un proyecto
- hacer una copia de un proyecto existente
- eliminar un proyecto

Para cambiar el proyecto asociado con una aplicación, la aplicación debe estar abierta. Para otras operaciones del proyecto, la aplicación no tiene que estar abierta.

Para manipular proyectos:

1. Escoger Administración de proyecto desde el menú de Aplicación.

   El cuadro de diálogo de Administrador de proyecto se abre.



2. Seleccionar el marcador de Proyectos.

   El marcador de Proyecto muestra el proyecto usado actualmente por la aplicación y una lista de los proyectos existentes.

   Si una aplicación no está actualmente abierta, el campo de Proyecto actual estará vacío.

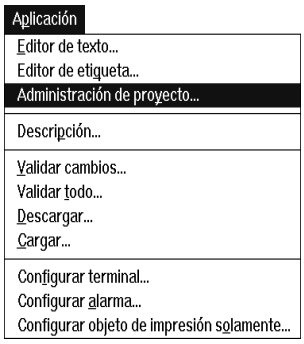
3. Ejecutar una operación como se define en la tabla de la próxima página.

4. Hacer clic sobre Terminado.

Operaciones de proyecto

Para:	Hacer esto:
Cambiar proyecto actual	Una aplicación debe estar abierta para ver o cambiar el proyecto actual asociado con la aplicación. 1. Desde la caja de Proyecto actual, seleccionar el proyecto que quiere asociar con la aplicación abierta. 2. Hacer clic sobre Terminado. Se le pide que confirme los cambios. El PanelBuilder valida el proyecto para un tipo de terminal y dispositivo de controlador válido.
Crear proyecto nuevo	1. Hacer clic sobre el botón Nuevo. 2. En el diálogo que se abre, escribir un nombre único, con 1 a 32 caracteres, para el proyecto nuevo. El nombre no puede comenzar con un número o tener espacios en blanco. 3. Hacer clic sobre el botón de Aceptar. El proyecto aparece en la lista de Proyecto existentes, bajo el nuevo nombre.
Renombrar el proyecto	1. Desde la lista de Proyectos existentes, seleccionar el proyecto que quiere volver a nombrar. 2. Hacer clic sobre el botón de Renombrar. 3. En el diálogo que se abre, escribir un nombre único, con 1 a 32 caracteres, para el nombre del proyecto nuevo. El nombre no puede comenzar con un número o tener espacios en blanco. 4. Hacer clic sobre el botón de Aceptar. El proyecto aparece en la lista de Proyecto existentes, bajo el nuevo nombre no el viejo.
Copiar proyecto	1. Desde la lista de Proyectos existentes, seleccionar el proyecto que quiere copiar. 2. Hacer clic sobre el botón de Copiar. 3. En el diálogo que se abre, escribir un nombre único, con 1 a 32 caracteres, para el nombre del proyecto copiado. El nombre no puede comenzar con un número o tener espacios en blanco. 4. Hacer clic sobre el botón de Aceptar. El proyecto aparece en la lista de Proyecto existentes, bajo el nuevo nombre
Eliminar el proyecto	1. Desde la lista de Proyectos existentes, seleccionar el proyecto que quiere eliminar. Usted no puede seleccionar el proyecto actual usado por la aplicación. 2. Hacer clic sobre el botón de Eliminar. Se le pide que confirme la eliminación. 3. Hacer clic sobre el botón de Aceptar. Si se va a eliminar más de un proyecto, hacer clic sobre Sí para cada proyecto, o Sí para todos. Todas las definiciones de etiqueta asociadas con el proyecto quedan **permanentemente** eliminadas **Importante:** NO usar herramientas de DOS o Windows para eliminar proyectos.

Manejar dispositivos en proyectos



El marcador de Dispositivos en el cuadro de diálogo de la Administración de Proyecto le permite:

- ver dispositivos del terminal PanelView y dispositivos PLC/SLC que están definidos actualmente para un proyecto
- renombrar un dispositivo
- hacer una copia de un dispositivo existente
- borrar un dispositivo

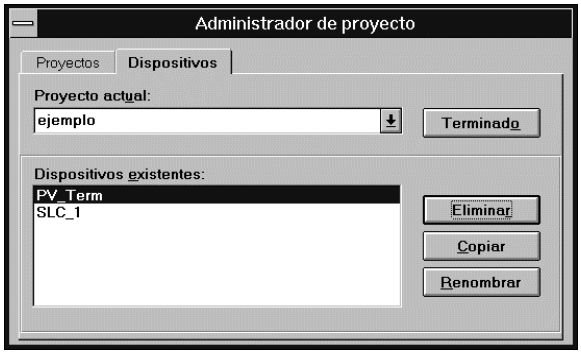
Usted no puede crear dispositivos nuevos desde el diálogo de Administrador de proyecto.

- Los dispositivos del terminal PanelView son añadidos a un proyecto cuando una aplicación es primero creada, usando el diálogo de Aplicación nueva.
- Los dispositivos de controlador son añadidos a un proyecto usando el botón de Configurar terminal desde el diálogo de Configuración del terminal.

Para manipular dispositivos:

1. Escoger Administración de proyecto del menú de Aplicación.

El cuadro de diálogo de Administración de proyecto se abre.



2. Seleccionar el marcador de Dispositivos.

El marcador de Dispositivos muestra los dispositivo actualmente definidos en un proyecto.

3. Ejecutar una operación como se define en la tabla de la próxima página.

4. Hacer clic sobre Terminado.

Operaciones de dispositivo

Para:	Hacer esto:
Ver o editar dispositivos para un proyecto	Desde la caja de Proyecto actual, seleccionar un nombre de proyecto. La lista de Dispositivos existentes muestra todos los dispositivos (terminales y controladores PanelView) definidos para el proyecto seleccionado.
Renombrar un dispositivo	1. Desde la lista de Dispositivos existentes, seleccionar el dispositivo que quiere volver a nombrar. 2. Hacer clic sobre el botón de Renombrar. 3. En el diálogo que se abre, entrar un nombre nuevo de 1 a 32 caracteres para el dispositivo. El nombre no puede comenzar con un número o contener espacios en blanco. 4. Hacer clic sobre el botón de Aceptar. El dispositivo aparece en la lista de Dispositivos existentes, con el nombre nuevo, no el viejo.
Copiar un dispositivo	1. Desde la lista de Dispositivos existentes, seleccionar el dispositivo que quiere copiar. 2. Hacer clic sobre el botón de Copiar. 3. En el diálogo que se abre, entrar un nombre nuevo de 1 a 32 caracteres para el dispositivo. El nombre no puede comenzar con un número o contener espacios en blanco. 4. Hacer clic sobre el botón de Aceptar. Dos versiones del dispositivo existen, una bajo el nombre original y una bajo el nuevo nombre.
Eliminar un dispositivo	1. Desde la lista de Dispositivos existentes, seleccionar el dispositivo que quiere eliminar. 2. Hacer clic sobre el botón de Eliminar. Se le pide confirmar la eliminación. 3. Hacer clic sobre Sí. Si se va a eliminar más de un dispositivo, hacer clic sobre Sí para cada dispositivo, o Sí a todo. El dispositivo se elimina permanentemente del proyecto. Todas las ocurrencias de ese nombre de dispositivo se eliminan en la aplicación.

Copiar un proyecto a otra computadora

Ya que las aplicaciones pueden compartir el mismo proyecto, los proyectos son portables. Los proyectos se pueden copiar de una computadora a otra. Puede que tenga un aplicación en otra computadora que usa las mismas etiquetas que las del proyecto existente.

Cada proyecto, y sus archivos, están almacenados como carpetas separadas en C:\AB\PROJECTS. Por ejemplo, los archivos de proyecto llamado PV900PRJ se almacenan de la siguiente manera:

```
C:\ab\projects\PV900PRJ
             appdata.db
             appdata.mb
             appdata.px
             element.db
             element.mb
             element.px
```

Para copiar un proyecto de una computadora a otra:

1. Copiar la carpeta del proyecto y todos sus archivos a un disco.
2. Insertar el disco en la unidad, en la computadora destinada.
3. Copiar los archivos del proyecto que están en el disco, a C:\AB\Projects.
4. Comenzar PanelBuilder.
5. Escoger Administración de proyecto del menú de aplicación.
6. De la lista de Proyecto actual, seleccionar el nombre del proyecto copiado a la computadora.
7. Hacer clic sobre Terminado.

Al abrir la aplicación, el proyecto copiado se convertirá en el proyecto actual para la aplicación.

Nota: Aplicaciones traducidas (archivos .PVA) son descargadas al terminal con sólo las etiquetas de proyecto usadas por la aplicación. Al copiar los archivos .PBA a otra computadora, sólo las etiquetas usadas por la aplicación son copiadas con la aplicación.

Restaurar un proyecto

Si un proyecto es eliminado accidentalmente, se puede usar una aplicación asociada con el proyecto para volver a crearlo.

1. Abrir la aplicación.

   Un cuadro de diálogo abre indicando que el proyecto no existe para la aplicación. Se le pregunta si quiere volver a crear el proyecto.

2. Seleccionar Sí. El proyecto se vuelve a crear con todos los dispositivos y datos de etiquetas requeridos para la aplicación.

Mover una aplicación a otra computadora

Proyectos con el mismo nombre pueden residir en computadoras diferentes. Sin embargo, aunque el nombre es el mismo, los proyectos pueden contener etiquetas diferentes o sólo compartir algunas etiquetas.

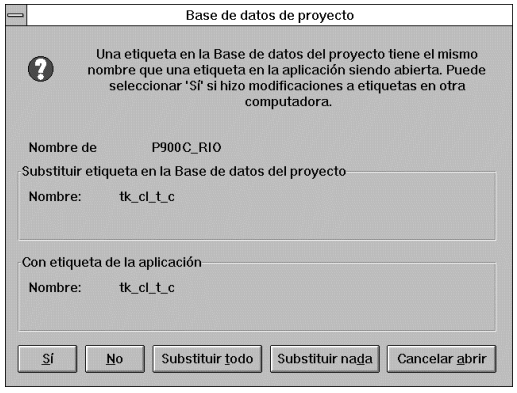
Antes de mover una aplicación a otra computadora, verificar que el proyecto usado por la aplicación no existe en la computadora destinada.

- Buscar un folder con el mismo nombre de proyecto en el directorio C:\AB\Projects\
- Escoger el comando de Administración de proyecto y buscar el nombre del proyecto en la lista de Proyectos existentes.

Si el proyecto no existe, abrir el archivo .PBA.

Si el proyecto existe, determine si quiere usar el proyecto que ya está en la computadora o la información de etiqueta del archivo .PBA.

- Para usar el proyecto en su computadora, seleccione Substituir nada, de la próxima ventana.
- Para copiar la información de etiqueta del archivo .PBA en la computadora, seleccione Substituir todo.


Base de datos de proyecto
Una etiqueta en la Base de datos del proyecto tiene el mismo nombre que una etiqueta en la aplicación siendo abierta. Puede seleccionar 'Sí' si hizo modificaciones a etiquetas en otra computadora.
Nombre de P900C_RIO
Substituir etiqueta en la Base de datos del proyecto
Nombre: tk_cl_t_c
Con etiqueta de la aplicación
Nombre: tk_cl_t_c
Sí
No
Substituir todo
Substituir nada
Cancelar abrir

Substituir etiquetas múltiples y dispositivos en un proyecto

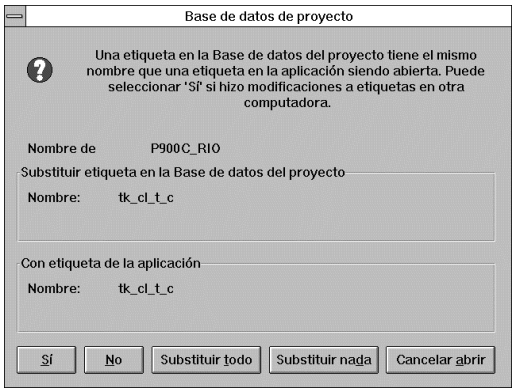
Cada vez que abre una aplicación (archivo .PBA), el cuadro de diálogo que se muestra abajo abre para verificar que hay una correspondencia uno–a–uno entre las etiquetas en la aplicación y las etiquetas en el proyecto. El diálogo vuelve a abrir para verificar los dispositivos en la aplicación con los dispositivos en el proyecto.

Es posible que las etiquetas de aplicación o dispositivos sean diferentes que los del proyecto.

Por ejemplo:

1. Usted transfiere una aplicación (archivo .PBA) de su computadora a una computadora portátil. La información es almacenada en el archivo .PBA. Cuando abre la aplicación, se crea en el drive duro, un proyecto con todas las etiquetas.
2. Usted edita la definición de una etiqueta en la computadora portátil y entonces guarda la aplicación (archivos .PBA). El proyecto en la computadora portátil es diferente al proyecto original copiado de la computadora.
3. Usted transfiere la aplicación (archivos .PBA) a la computadora. El proyecto actualizado es transferido con la aplicación.
4. Cuando usted abre la aplicación (archivo .PBA) en la computadora, un cuadro de diálogo aparece que le permite actualizar el proyecto original.

Este cuadro de diálogo no aparece si está creando una aplicación nueva que no está asociada con un proyecto.


Base de datos de proyecto
Una etiqueta en la Base de datos del proyecto tiene el mismo nombre que una etiqueta en la aplicación siendo abierta. Puede seleccionar 'Sí' si hizo modificaciones a etiquetas en otra computadora.
Nombre de P900C_RIO
Substituir etiqueta en la Base de datos del proyecto
Nombre: tk_cl_t_c
Con etiqueta de la aplicación
Nombre: tk_cl_t_c
Sí
No
Substituir todo
Substituir nada
Cancelar abrir

El diálogo muestra el nombre del primer dispositivo o etiqueta de aplicación diferente al proyecto. Tiene las siguientes opciones:

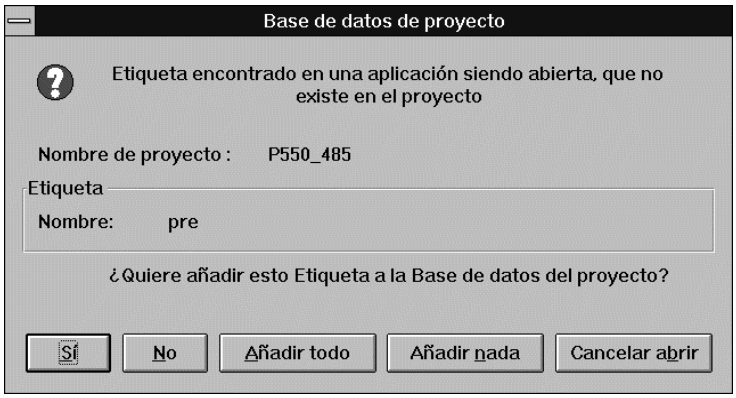
Hacer clic	Para:
Sí	Substituir la etiqueta o dispositivo del proyecto con la etiqueta o dispositivo de la aplicación. Seleccioanr Sí, si sabe que una etiqueta o dispositivo en específico ha sido modificada y quiere actualizar la Base de datos del proyecto.
No	Ignorar la etiqueta o dispositivo de la aplicación. No substituir la etiqueta o dispositivo en la base de datos del proyecto con las etiqueta o dispositivo de la aplicación.
Substituir todo	Substituir todas las etiquetas o dispositivos del proyecto con las etiquetas o dispositivos de la aplicación.
Substituir nada	Ignorar todas las etiquetas o dispositivos de la aplicación. No susbstituir ninguna de las etiquetas o dispositivos en el proyecto.
Cancelar Abrir	Cancelar abrir.

Si selecciona No o Substituir nada, un diálogo abre para recordarle que puede que la aplicación no valide debido a las diferencias.

Añadir etiquetas desconocidas o dispositivos a un proyecto

Al abrir una aplicación existente es posible que el dispositivos o las etiquetas en la aplicación no estén en el proyecto. Esta sección muestra como cargar etiquetas o dispositivos desconocidos en un proyecto.

PanelBuilder muestra el siguiente diálogo si la aplicación que está abriendo contiene dispositivos (terminal/controlador) o etiquetas que no existen en el proyecto de aplicación.

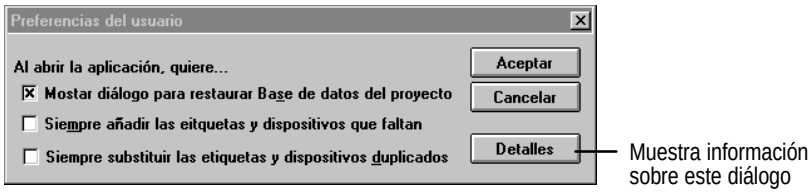

Base de datos de proyecto
Etiqueta encontrado en una aplicación siendo abierta, que no existe en el proyecto
Nombre de proyecto : P550_485
Etiqueta
Nombre: pre
¿Quiere añadir esto Etiqueta a la Base de datos del proyecto?
Sí
No
Añadir todo
Añadir nada
Cancelar abrir

El diálogo muestra el nombre del primer dispositivo o etiqueta no encontrada en el proyecto. Usted debe decirle al PanelBuilder hacer con etiquetas desconocidas. Las opciones son:

Hacer clic:	Para:
Sí	Añadir el nombre del dispositivo o de la etiqueta a la base de datos del proyecto.
No	Ignorar dispositivo o etiqueta, sin añadir a la base de datos del proyecto.
Añadir todo	Añadir todos los dispositivos o etiquetas desconocidas a la base de datos del proyecto.
Añadir nada	Ignorar todos los dispositivos o etiquetas desconocidas y abrir la aplicación.
Cancelar abrir	Cancelar Abrir.

Establecer Preferencias para susbtituir o añadir etiquetas y dispositivos

Usted puede controlar el comportamiento del PanelBuilder al abrir una aplicación. Escoja Preferencias desde el menú de aplicación.


Preferencias del usuario
Al abrir la aplicación, quiere...
Mostar diálogo para restaurar Base de datos del proyecto
Siempre añadir las eitquetas y dispositivos que faltan
Siempre substituir las etiquetas y dispositivos duplicados
Aceptar
Cancelar
Detalles
Muestra información sobre este diálogo

Mostrar diálogo para restarurar Base de datos del proyecto

Seleccionar esta caja para mostrar el diálogo de Restaurar Base de datos del proyecto, cada vez que abre una aplicación. Este diálogo le pide:

- substituir etiquetas y dispositivos duplicados en la Base de datos del proyecto con los de la aplicación.
- añadir etiquetas de aplicación y dispositivos a la Base de datos del proyecto, si faltan.

Esta es la opción predeterminada. Para añadir las etiquetas que faltan, y substituir las etiquetas duplicadas en la Base de datos del proyecto sin mostrar el diálogo de Base de datos del proyecto, desactive la caja marcada y seleccione las otras dos cajas.

Siempre añadir las etiquetas y dispositivos que faltan

Seleccionar esta opción y desactivar la primera selección para añadir las etiquetas y dispositivos que faltan a la base de datos del proyecto sin abrir el diálogo de Base de datos del proyecto. Esta opción es lo mismo que hacer clic sobre el botón de Añadir todo en el diálogo de Base de datos del proyecto.

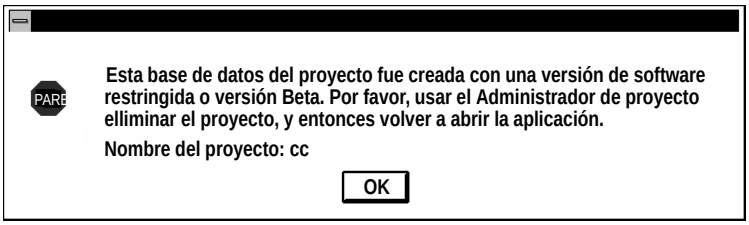
Siempre substituir las etiquetas y dispositivos duplicados

Seleccionar esta opción y desactivar la primera selección para substituir las etiquetas y dispositivos duplicados en la base de datos del proyecto sin abrir el diálogo de Base de datos del proyecto. Esta opción es igual que hacer clic sobre el botón de Substituir todo en el diálogo de Base de datos del proyecto.

Importante: Si trata de desactivar todas las selecciones, el proceso de verificación no ocurrirá y puede perder la etiqueta o los datos del dispositivo.

Restaurar un proyecto creado con una versión PanelBuilder 900

Si usted abre una aplicación que está vinculada a un proyecto creado con una versión Restringida o Beta del software PanelBuilder, el siguiente cuadro de diálogo se abre.


PARE
Esta base de datos del proyecto fue creada con una versión de software restringida o versión Beta. Por favor, usar el Administrador de proyecto elliminar el proyecto, y entonces volver a abrir la aplicación.
Nombre del proyecto: cc
OK

Debe borrar el proyecto y volver a abrir la aplicación para asegurarse que el proyecto es el actual. Todos los datos de la aplicación se retienen en el proceso.

Para restaurar el proyecto:

1. Hacer clic sobre Aceptar para cerrar el diálogo mostrado arriba.
2. Escoger Administración de Proyecto del menú de Aplicación.
3. Seleccionar la etiqueta de Proyectos.
4. Seleccionar el proyecto a borrar de la lista de Proyectos Existentes.
5. Hacer clic sobre el botón de Borrar. Usted es preguntado para confirmar el borrado.
6. Hacer clic sobre el botón de Terminado para salir del cuadro de diálogo de Administración de Proyecto.
7. Volver a abrir la aplicación.

El proyecto se vuelve a crear con todos los datos de dispositivo y etiqueta.

Soporte multilingüe

Objetivos del capítulo

Este capítulo describe cómo usar la utilidad FontTool™ para crear archivos de fuente para aplicaciones PanelBuilder. Usted puede acceder a estos archivos de fuente para crear aplicaciones para idiomas específicos.

Sección	Página
¿Qué aprenderá?	22–1
Requisitos del sistema	22–2
Terminología	22–2
¿Qué es la herramienta FontTool?	22–3
Editor de método de entrada	22–4
Usando FontTool	22–6
Crear archivos de fuente	22–6
Ver texto de ejemplo	22–8
Abrir archivos de fuente	22–8
Guardar archivos de fuente	22–9
Imprimir los archivos de fuente	22–10
Crear una aplicación usando un archivo de fuente	22–11
Seleccionar un terminal que soporte fuentes externas	22–11
Activar soporte de fuentes externas	22–12
Crear una aplicación	22–13
Copiar archivo de fuente a de tarjeta de memoria	22–14
Descargar y ejecutar la aplicación	22–14
Localización y solución de problemas	22–15
Traducir una aplicación de texto en Excel	22–19
Uso de las fuentes estándares de Windows para entrar caracteres Europeos	22–19

¿Qué aprenderá?

Este capítulo describe los procedimientos requeridos para crear una aplicación en un idioma específico. Usted aprenderá cómo:

- Crear un archivo de fuente (que contiene el conjunto de caracteres) para un idioma específico.
- Copiar el archivo de fuente a una tarjeta de memoria. Esta tarjeta se insertará en la ranura de tarjeta del terminal PanelView y permanecerá en la ranura mientras la aplicación ejecuta.
- Crear la aplicación usando el conjunto de caracteres en el archivo de fuente.
- Descargar la aplicación al terminal PanelView.
- Insertar la tarjeta de memoria, que contiene el archivo de fuente, en la ranura de tarjeta del terminal PanelView y asegurar la tarjeta usando un Retén de Tarjeta de Memoria (No. de Catálogo 2711–NMCC, –NMCD).
- Ejecutar la aplicación en el terminal PanelView.

Requisitos del sistemas

Los items requeridos para crear aplicaciones en un idioma específico son:

- Software de PanelBuilder V2.30 instalado con Soporte de fuente (carga la Utilidad de FontTool).
- Terminales PanelView ejecutando firmware V3.0 (o posterior).
- Versión internacional de Windows para un idioma específico o Editor de Método de Entrada para entrar los caracteres de los idiomas de doble–byte.
- Computadora personal con la unidad de tarjeta ATA o TMB240/TMB250
- Tarjeta de memoria de PC

  Los drives de tarjeta TMB–240/250 soportan estas tarjetas:
  - Tarjeta de memoria 256K flash (No. de Catálogo 2711–NM11)
  - Tarjeta de memoria 1M flash (No. de Catálogo 2711–NM12)
  - Tarjeta de memoria 2M flash (No. de Catálogo 2711–NM13)
  - Tarjeta de memoria 4M flash (No. de Catálogo 2711–NM14)

  Los drivers (unidades) de la Tarjeta ATA respaldo estas tarjetas:
  - Tarjeta ATA 2M flash (No. de Catálogo 2711–NM22)
  - Tarjeta ATA 4M flash (No. de Catálogo 2711–NM24)
  - Tarjeta ATA 6M flash (No. de Catálogo 2711–NM26)

  Se recomiendan tarjetas de memoria ATA, para las computadoras de laptop (portátiles).

ATENCIÓN: No formatee la tarjeta ATA en un drive de tarjeta DataBook o la tarjeta se puede dañar.

- Retén de la Tarjeta de memoria (No. de Catálogo 2711 NMCC, –NMCD)

Terminología

Los siguientes términos se usan en este capítulo.

Página de código

Un conjunto ordenado de caracteres que tienen un índice numérico (el valor del punto de código) asociado con cada carácter. La página del código del término es usada generalmente en el contexto de páginas de código definidas por Windows™, también puede ser llamada Conjunto de caracteres.

Editor del Método de Entrada (IME)

Un programa que ejecuta la conversión, generalmente por diccionario indicado por el usuario, entre teclados e ideográficos u otros caracteres.

Conjunto de Carácter de un sólo byte

Codificación de carácter donde cada carácter se representa con un sólo byte. Los Conjuntos de Carácter de un sólo byte están limitados matemáticamente a 256 caracteres, por ejemplo, Inglés.

Conjunto de Carácter de doble–byte

Los conjuntos carácter de doble–byte es una forma específica de los conjuntos de carácter de multi–byte, donde algunos caracteres se componen de dos bytes, por ejemplo, Chino.

Glyph

La forma actual (el modelo del bit, el resumen, etc.) de una imagen del carácter, por ejemplo, una ‘*a*’ en cursivo y una ‘a’ romana son 2 glyphs diferente que representan al carácter ‘a’.

¿Qué es la herramienta FontTool?

La utilidad FontTool™ le permite crear los archivos de fuente que son usados por el:

- Software PanelBuilder para mostrar el texto cuyo glyphs de caracter residen en un archivo de fuente.

  El archivo de fuente debe residir en la carpeta PBWIN\FONT. La instalación del valor predeterminado crea una carpeta de fuente, FONT de AB\PBWIN.

- Terminal PanelView para mostrar los caracteres en la pantalla cuándo la aplicación ejecuta. El archivo de fuente debe residir en una tarjeta de memoria insertada en un terminal PanelView.

  Recomendamos que use las tarjetas flash de ATA para idiomas de doble–byte porque estos idiomas requieren más espacio.

Archivos de fuente

El FontTool puede crear archivos de fuente para cualquier conjunto de idiomas instalado (o páginas de código) soportado por Windows. La página del código para muchos idiomas es 1252.

Los archivos de fuente tienen una extensión. OTF (Operator Terminal Font) y residen en la carpeta de \PBWIN\FONT. Un archivo de fuente contiene un conjunto de caracteres en uno o más tamaños del mismo estilo.

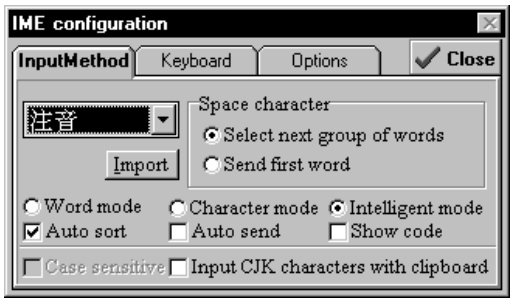
El conjunto de caracteres (o página de código) del idioma que quiere usar debe residir en su computadora.

Editor de método de entrada

Los idiomas que usan un conjunto de caracteres de doble–byte le requieren que ejecute un Editor de método de entrada (IME) en su computadora (a menos que ejecute una versión Internacional de Windows.)

El Editor de método de entrada es una utilidad de software que ejecuta en Windows. El IME le permite entrar los conjuntos de caracteres extranjeros en PanelBuilder, así como también otras aplicaciones, tal como Microsoft Word o Power Point.

UnionWay™ es un ejemplo de un IME. La barra de herramientas y el cuadro de diálogo para el IME se muestra abajo.



El idioma que usted selecciona en el IME debe coincidir la página de código del archivo de fuente que crea en FontTool.

Para este archivo de fuente:	Seleccione esta opción de IME:
Chino (tradicional)	Big5
Chino (simple)	GB
Japonés	S JIC o EUC
Koreano (Johab)	KSC
Koreano (Wansung)	
Koreano (Wansung–lleno)	

Nota: Recomendamos que seleccione una fuente con ancho fijo en lugar de una fuente proporcional. Una fuente con ancho fijo no intervendrá con el cursor cuándo edite el texto en PanelBuilder.

Si su sistema no ejecuta una versión internacional de Windows, debe ejecutar el IME para que:

- Seleccione un estilo de fuente cuándo crea un archivo de fuente en FontTool.
- Entre/edite el texto mientras crea una aplicación de PanelBuilder.

Si el IME no ejecuta ni la página de código está disponible para el idioma particular, FontTool generará los caracteres altos de ASCII sin los caracteres deseados de glyph (o sea un texto que no se podrá leer).

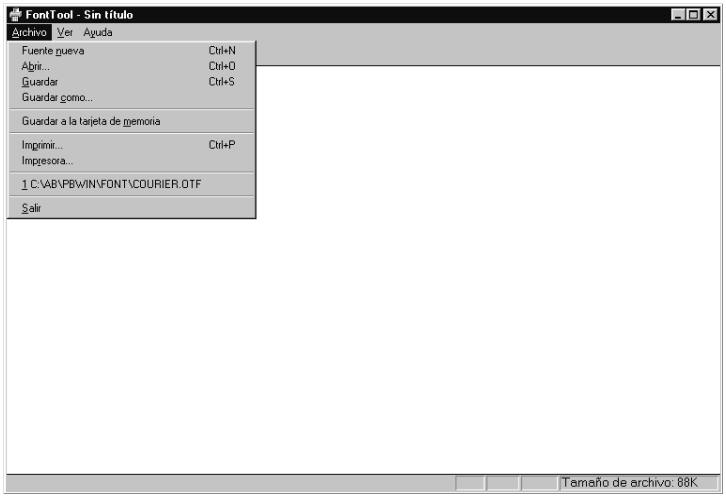
Usando FontTool

Esta sección muestra cómo usar FontTool para crear, abrir, guardar e imprimir archivos de fuente (.OTF).

Para ejecutar FontTool:

- En Windows 95: Hacer clic sobre el botón de Inicio, clic sobre Programas, clic sobre PanelBuilder, y entonces clic sobre FontTool.
- En Windows 3.x : Hacer doble clic sobre el icono de FontTool en el grupo de iconos de PanelBuilder.

El área de trabajo de FontTool abre. La mayoría de las operaciones se acceden desde el menú de Archivo.



Comandos del Menú de archivo	Descripción
Fuente nueva	Crear un archivo de fuente nuevo.
Abrir	Abrir un archivo de fuente existente.
Guardar	Guardar el archivo de fuente al disco con el mismo nombre.
Guardar como	Guardar el archivo de fuente al disco bajo un nombre nuevo y/o ubicación nueva.
Guardar a la tarjeta de memoria	Guardar el archivo de fuente a una tarjeta de memoria.
Imprimir	Imprimir un archivo de fuente.
Impresora	Escoger una impresora y las selecciones.
Salir	Salir de FontTool y regresar a Windows.

Comandos del Menú de Ver	Descripción
Barra de herramientas	Conmutar la barra de herramientas entre activada o desactivada.
Barra de estado	Conmutar la barra de estado entre activada o desactivada.
Texto de ejemplo	Conmutar la visualización del texto de ejemplo entre activada o desactivada.
Cambiar texto de ejemplo	Abrir un diálogo que le permite cambiar el texto del ejemplo por un archivo de fuente.
Subrayar ajuste	Conmutar el ajuste de subrayado entre activado o desactivado para permitir que los idiomas de doble–byte se subrayen si necesario.

Comandos del Menú de Ayuda	Descripción
Acerca FontTool	Mostrar información del derechos del autor para la publicación FontTool.

Usando FontTool

Crear archivos de fuente

Para crear un archivo de fuente:

1. Hacer clic sobre la herramienta de Fuente nueva en la barra de herramientas o escoger Fuente nueva del menú de Archivo.

   La caja de Ubicación contiene una lista de definiciones de fuentes disponibles. Los tamaños disponibles cambian con la selección de fuente.

   Cada definición de fuente tiene un nombre. Si la fuente tiene un subtipo, su nombre aparece en paréntesis, por ejemplo, Chino (simplificado).

Semejante a los estándares tamaño del texto en PanelBuilder, la anchura de los tamaño disponibles son múltiplos de 8.
Además de los tamaño estándares de texto, los tamaño que usted selecciona estarán disponibles en PanelBuilder (dentro de paréntesis).

2. De la lista de Ubicación, seleccione una definición de fuente.
3. Bajo Tamaños disponibles, seleccione (o elimine) los tamaños de caracteres que quiere almacenar y hacer disponible en el archivo de fuente en su aplicación PanelBuilder.

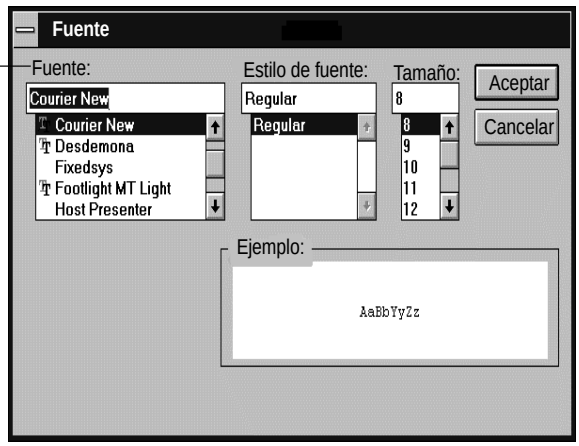
   Eliminar tamaños reducirá el espacio de almacenanamiento requerido por el archivo de fuente en la computadora o tarjeta de memoria.
4. Hacer clic sobre Aceptar.

   El diálogo de Fuente abre, permitiéndole seleccionar un estilo para la fuente. Usted debe seleccionar un estilo que es compatible con la definición de fuente. Por ejemplo, si seleccionó Chino (simplificado):

   - una fuente china debe residir en la computadora
   - el código página apropiada debe residir en el sistema.
   - Ejecutar el programa IME con el idioma chino apropiado seleccionado.

   Si su sistema ejecuta una versión china de Windows, no se requiere un IME; el código de página correcta está automáticamente disponible.

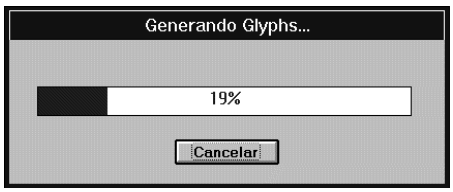
Nota: Para los siguientes idiomas de un sólo byte, seleccione MS LineDraw bajo Fuente.
– inglés
– francés
– italiano
– alemán
– español



5. Seleccionar un tipo de fuente

6. Hacer clic sobre Aceptar para generar el archivo de fuente.

El tiempo que le toma generar el archivo depende del número y tamaño de caracteres en la definición, y en la velocidad de su computadora.



El texto del ejemplo se define para cada tamaño de fuente. El texto del ejemplo se muestra para el tipo de fuente en seleccionada. Verificar que el texto se ve bien.

En este momento, el archivo de fuente no reside en la memoria pero en el disco. La barra de estado ubicada en la parte de abajo de la ventana de FontTool muestra el tamaño del archivo de fuente.

Usted debe guardar el archivo de fuente a:

- la carpeta de PBWIN\FONT, para acceder el archivo al crear una aplicación con el software PanelBuilder.
- la tarjeta de memoria que se insertará en la ranura de tarjeta del PanelView donde la aplicación ejecutará.

Ver la sección de Guardar archivos de Fuente.

Usando FontTool

Ver Texto de ejemplo

Usted puede ver y/o cambiar el texto de ejemplo de una fuente antes de guardar el archivo de fuente.

1. Escoger Cambiar texto de ejemplo del menú de Ver.

2. Entrar el texto de ejemplo nuevo.
3. Hacer clic sobre Aceptar. El texto de ejemplo cambia a la fuente seleccionada.

Abrir archivos de fuente

Los archivos de fuente (.OTF) están ubicados en PBWIN\FONT. Usted puede abrir un archivo de fuente para considerar/editar el texto de ejemplo.

Para abrir un archivo de fuente (.OTF):

1. Hacer clic sobre la herramienta de Abrir o escoger Abrir del menú de Archivo.

2. Seleccionar un archivo de la carpeta \PBWIN\FONT y hacer clic sobre Aceptar.

   O hacer doble clic en el nombre del archivo que quiere abrir.

   El texto de ejemplo aparece para el archivo que abrió. Si no vé el texto, escoja Texto de ejemplo, del menú de Ver. Este comando activa o desactiva la presentación del texto.

Guardar archivos de fuente

FontTool proporciona 3 comandos para guardar archivos.

Guardar comandos	Descripción
Guardar	Guarda un archivo que antes estaba abierto con el mismo nombre y ubicación. Si está guardando un archivo nuevo, el diálogo de Guardar como abre, y le pide que confirme el nombre y ubicación del archivo.
Guardar como	Guarda el archivo con un nombre y/o ubicación nueva, dejando intacto el archivo original.
Guardar la tarjeta de memoria	Guarda el archivo de fuente a una tarjeta de memoria ubicada en el drive de tarjeta en la computadora.

Para guardar un archivo de fuente a la misma ubicación con el mismo nombre de archivo:

Hacer clic sobre la herramienta de Guardar en la barra de herramientas o escoger Guardar del menú de Archivo.

Para guardar el archivo de fuente bajo un nombre y/o ubicación nueva:

1. Escoger Guardar como del menú de Archivo.

   El diálogo de Guardar archivo como muestra el nombre y ubicación actual del archivo de fuente.

2. En la caja de Nombre de archivo, entre un nombre de archivo descriptivo (puede usar hasta 8 caracteres) con la extensión .OFT.

   PanelBuilder espera encontrar todos los archivos de fuente .OFT en la carpeta \PBWIN\FONT .

3. Hacer clic sobre Aceptar.

Usando FontTool

Para guardar un archivo de fuente a una tarjeta de memoria:

1. Cargar una tarjeta flash ATA (No. de Catálogo 2711-NM22, -NM24, -NM26) en el drive de tarjeta en su computadora.

   Importante: Para escribir el archivo de fuente a una tarjeta de memoria directamente desde el FontTool, debe usar una tarjeta flash ATA.

2. Hacer clic sobre la herramienta de Guardar a la tarjeta de memoria o escoger Guardar a tarjeta de memoria desde el menú de Archivo.

   El diálogo muestra una lista de Drives de tarjetas de memoria detectadas en la computadora.

3. Seleccionar desde la carpeta \PBWIN\FONT el archivo de fuente (.OFT) que quiere guardar a la tarjeta de memoria.
4. Seleccionar el drive de tarjeta de memoria.
5. Hacer clic sobre Aceptar para guardar el archivo de fuente a la tarjeta de memoria.

Nota: Usted también puede guardar el archivo de fuente a una tarjeta ATA usando el diálogo de Guardar archivo como, seleccionando el drive de la tarjeta de memoria de la lista de drives (unidades).

Imprimir los archivos de fuente

Usted puede imprimir los texto de ejemplo asociados con el archivo de fuente.

Para imprimir el texto de ejemplo para un archivo de fuente (.OTF) :

1. Abrir el archivo de fuente que quiere imprimir. (Escoger Abrir del menú de Archivo)

2. Hacer clic sobre Imprimir en la barra de herramientas

   O escoger Imprimir del menú de Archivo.

Usar el comando de Configurar impresión en el menú de Archivo para seleccionar una impresora diferente o cambiar las selecciones de impresión.

Crear una aplicación usando un archivo de fuente

Esta sección muestra los pasos necesarios para usar un archivo de fuente en una aplicación PanelBuilder.

El archivo de fuente que quiere usar en PanelBuilder debe estar ubicado en \PBWIN\FONT. Para detalles sobre cómo crear archivos de fuente, ver la primera sección de este capítulo.

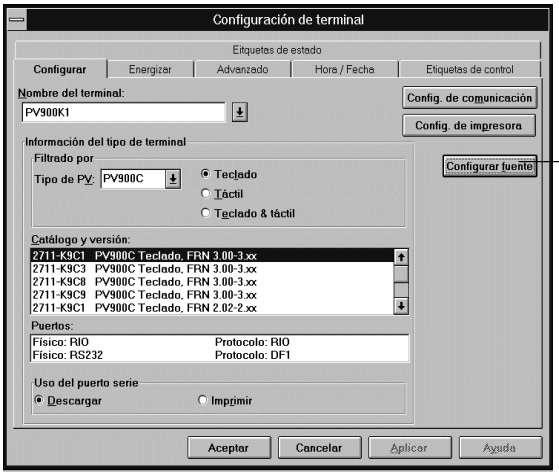
Usar archivos de fuente requiere:

- PanelBuilder Software V2.3 (o posterior). Los sistemas que ejecutan versiones anteriores de PanelBuilder, requieren una actualización.
- Terminales PanelView que ejecutan firmware V3.0 (o posterior). Los terminales con versiones de firmware anteriores, requieren una actualización de firmware.

  Para verificar el firmware que ejecuta en su terminal, escoja Información de terminal del menú de Configuración.

Paso 1 – Seleccionar un terminal que soporte fuentes externas

Desde Aplicación nueva o desde el cuadro de diálogo de Configurar terminal, (menú de Aplicación), seleccionar un terminal PanelView que soporta fuentes externas.
Cualquier terminal ejecutando una versión firmware 3.0 (o posterior) soporta fuentes externas.



Este botón solamente está activo en terminales PanelView que ejecutan con firmware 3.0 o posterior.

Crear una aplicación usando un archivo de fuente

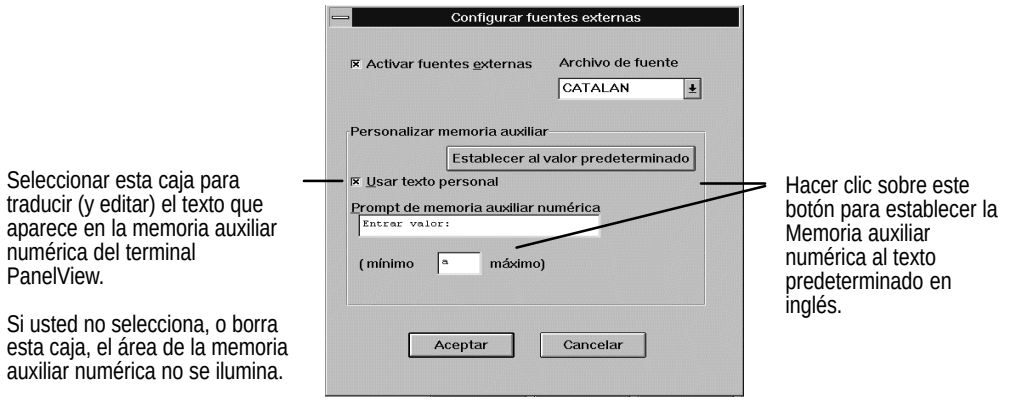
Paso 2 – Activar soporte de fuentes externas

El cuadro de diálogo de Configurar fuentes externas le permite:

- activar el archivo de fuente para la aplicación PanelBuilder.
- traducir (y editar) el texto predeterminado que aparece en la memoria auxiliar numérica del terminal PanelView para que aparezca en el idioma correcto.

Para activar el soporte externo de fuente:

1. Escoger Configurar terminal, del menú de Aplicación.
2. Hacer clic sobre el botón de Configurar fuente.


Configurar fuentes externas
Activar fuentes externas
Archivo de fuente
CATALAN
Personalizar memoria auxiliar
Establecer al valor predeterminado
Usar texto personal
Prompt de memoria auxiliar numérica
Entrar valor:
(mínimo
máximo)
Aceptar
Cancelar
Seleccionar esta caja para traducir (y editar) el texto que aparece en la memoria auxiliar numérica del terminal PanelView.
Si usted no selecciona, o borra esta caja, el área de la memoria auxiliar numérica no se ilumina.
Hacer clic sobre este botón para establecer la Memoria auxiliar numérica al texto predeterminado en inglés.

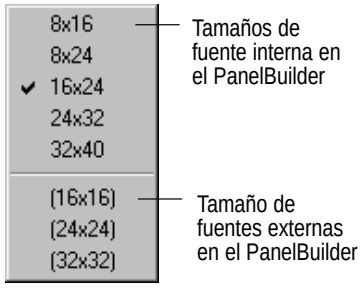
3. Seleccionar la caja de Activar fuentes externas para activar las fuentes externas.
4. Desde la lista de Archivo de fuente externa, seleccionar un archivo de fuente.

   El archivo de fuente seleccionado determina los tamaños de caracteres disponibles, y los caracteres disponibles para mostrar en objetos.
5. Seleccionar la caja de Usar texto personal para traducir el texto que aparece en inglés en la Memoria auxiliar numérica del terminal PanelView, al idioma seleccionado. El seleccionar esta caja le permite cambiar las palabras del prompt, si lo desea.

   Si no traduce la Memoria auxiliar numérica, aparecerá en inglés en el terminal.
6. Hacer clic sobre Aceptar para salir y regresar al cuadro de diálogo de Configuración de terminal.

Paso 3 – Crear una aplicación

Crear su aplicación PanelBuilder.



Los tamaños de texto para archivos de fuente externa aparecen en paréntesis:

- Menú del Tamaño de texto se accede desde el menú de Formatear o en la barra de herramientas.
- Lista del Tamaño de texto en el cuadro de diálogo de Historia de alarma
- Campo del Tamaño de texto en la hoja de cálculo para objetos de estado múltiple

Si selecciona un tamaño de texto de los que aparecen en paréntesis, el PanelBuilder usa un archivo de fuente externa para generar glyphs para un idioma en la pantalla de aplicación.

Si selecciona uno de los tamaños de texto sin paréntesis, el PanelBuilder usa la fuente interna predeterminada para mostrar el texto en pantallas de aplicación.

Importante: Usted no puede usar fuentes externas e internas en la misma cadena de texto. Sin embargo, puede usar ambos tipos de fuente en la misma aplicación.

El PanelBuilder siempre usa la fuente interna predeterminada para mostrar el texto entrado en la caja de Editar texto en la barra de herramientas, y el editor de hoja de cálculo en los dispositivos de estado múltiple. El sistema operativo es responsable de formatear y mostrar el texto.

Para entrar texto en PanelBuilder, use el conjunto de caracteres de un archivo de fuente externa (por ejemplo caracteres Asiáticos de doble byte), debe ejecutar uno de los siguientes:

- Versión Internacional de Windows, o
- IME con el idioma correcto (página de código) seleccionado.

  Si no ejecuta un IME, el sistema operativo mostrará caracteres glyph de doble byte como 2 caracteres de un sólo byte.

Crear una aplicación usando un archivo de fuente

Paso 4 – Copiar archivo de fuente a la tarjeta de memoria

Para ejecutar la aplicación en el terminal PanelView, el archivo de fuente debe resisidir en una tarjeta de memoria cargada en el terminal.

Para copiar un archivo de fuente a una tarjeta ATA flash : (No. de Catálogo 2711-NM22, -NM24, -NM26)

- En FontTool, escoger Guardar a la tarjeta de memoria, del menú de Archivo.
- En PanelBuilder, escoger Copiar archivo de fuente, del menú de Archivo.
- En la Utilidad de Transferencia de Archivo de Aplicación, descargar el archivo .OFT a la tarjeta de memoria. Hacer clic sobre el botón de Configurar y entrar un comando de COPIAR, por ejemplo:

  ```
  copiar \ab\pbwin\font\chino_s.otf m:
  ```

  donde el archivo chino_s.otf es copiado al drive m de la tarjeta de memoria:
- En DOS, usar el comando COPIAR como se muestra arriba.

Para guardar el archivo de fuente a una tarjeta de memoria flash: (No. de Catálogo 2711-NM11, -NM12, -NM13, -NM14)

- En la Utilidad de Transferencia de Archivo de Aplicación, usted puede descargar a un archivo .OFT en específico a una tarjeta de memoria DOS. Hacer clic sobre el botón de Configurar para entrar la cadena del comando apropiado para descargar el archivo. Ver la página 23–17 para detalles sobre la cadena de comando.
- En DOS, usar la cadena de comando apropiada para copiar el archivo a la tarjeta de memoria. Ver la página 23–17 para detallas sobre la cadena de comando.

Paso 5 – Descargar y ejecutar la aplicación

Para ejecutar una aplicación PanelBuilder usando un archivo de fuente:

- descargar la aplicación PanelBuilder al terminal PanelView.
- insertar la tarjeta de memoria que contiene el archivo de fuente, en la ranura de tarjeta en el terminal PanelView.
- usar el retén de tarjeta de memoria (No. de Catálogo 2711-NMCC, –NMCD) para evitar que la tarjeta se quite de la ranura accidentalmente.

Importante: La aplicación no ejecutará apropiadamente a menos que la tarjeta de memoria tenga el archivo de fuente insertado en el terminal PanelView.

Localización y solución de problemas

Detectando problemas con FontTool

Esta sección cubre problemas que pueden ocurrir al usar FontTool. Si el archivo de fuente es generado pero el texto de ejemplo no aparece, considere lo siguiente.

La página de código especificada no está disponible

Cuando un archivo de fuente es generado, la página de código para esa fuente debe estar disponible en la computadora. FontTool usa la página de código para generar los caracteres para el archivo de fuente.

Puede que la página de código no esté disponible porque:

- Versión en inglés del sistema operativo Windows está ejecutando pero el IME (Input Method Editor – Editor de método de entrada) no está activo.
- IME está activo pero el idioma erróneo es seleccioando (algunos editores de método de entrada soportan múltiples idiomas).
- la versión international de Windows está ejecutando pero no es la versión correcta. Por ejemplo, Windows 3.1 tiene distribuiciones diferentes para Chino simplificado (Simplified Chinese – página de código=936) y Chino tradicional (Traditional Chinese –página de código=950).

Las fuentes seleccionadas no contienen caracteres específicos

El estilo de fuente (seleccionado en el diálogo de Fuente) no contiene los caracteres correctos:

- los caracteres no aparecen o
- cada caracter doble byte aparece como 2 caracteres de un sólo byte.

Detectando problemas en las fuentes externas en PanelBuilder

Esta sección cubre problemas que puede ocurrir al usar los archivos de fuentes externas con el PanelBuilder.

Puede que los caracteres no aparezcan en PanelBuilder por las siguientes razones:

- Si entra un caracter que no está en el archivo de fuente, el PanelBuilder muestra asteriscos para indicar que el caracter no válido.
- Si la página de código para el archivo de fuente no está disponible mediante el sistema operativo, los caracteres aparecen correctamente en la pantalla de aplicación, pero no en la caja de Editar texto en la barra de herramientas, el Editor de texto, o los editores d hoja de cálculo para dispositivos de estado múltiple.

  Puede que la página de código no esté disponible porque:

  – la versión internacional de Windows no coincide con la página de código del archivo de fuente.
  – el idioma seleccionado en el Editor de método de entrada no coinice con la página de código del archivo de fuente.
  – la fuente externa no fue seleccioanda o soportada por PanelView.

Traducir una aplicación de texto en Excel

Esta sección muestra cómo traducir el texto para una aplicación en Excel, no en PanelBuilder. Esto es útil si la persona que traduce el texto no conoce el software Panelbuilder o los terminales PanelView. Traducir la aplicaicón de texto fuera del PanelBuilder simplifica el proceso de traducción.

Los procedimientos que siguen, asumen que la aplicación fue desarrollada en el lenguaje predeterminado del PanelBuilder. Después de seguir los procedimientos, la tarjeta de memoria que contiene el archivo de fuente puede ser insertada en el terminal y la aplicación se puede descargar al terminal.

Para seleccionar/copiar el texto a traducir:

1. Abrir el PanelBuilder.
2. Abrir el Editor de texto, escogiendo Editor de texto del menú de Aplicación.
3. Eliminar todo el texto que no es usado por la aplicación.
   - Hacer clic sobre el botón de Seleccionar todo.
   - Hacer clic sobre el botón de Eliminar.
4. Hacer clic sobre el botón de Seleccionar todo, otra vez, para seleccionar el texto que va a traducir.
5. Copiar el texto al portapapeles.
   - Hacer clic sobre el botón derecho del mouse.
   - Escoger Copiar del menú emergente.

Para pegar/seleccionar el texto en Excel:

1. Abrir Excel, sin cerrar PanelBuilder.
2. Pegar el texto en la hoja de cálculo de Excel.
3. Traducir el texto.

Para copiar el texto traducido en el PanelBuilder:

1. Copiar el texto traducido al portapapeles, desde Excel.
2. Regresar al PanelBuilder.
3. Pegar el texto traducido al Editor de texto.
   - Seleccionar todas las líneas.
   - Hacer clic sobre el botón derecho del mouse.
   - Escoger Pegar del menú emergente.
4. Hacer clic sobre Aceptar para salir del Editor de texto.

Para crear y guardar el archivo de texto:

1. Abrir el FontTool.
2. Escoger Fuente nueva, desde el menú de Archivo.
3. Seleccionar el lenguaje apropiado, el tamaño y el estilo de fuente.
4. Después de generar el archivo de fuente, escoger Guardar como, del menú de Archivo, para guardar el archivo de fuente (.OTF) en la carpeta \PBWIN\FONT.
5. Desde el menú de Archivo, escoger Guardar a tarjeta de memoria, para guardar el archivo de fuente (.OTF) a la tarjeta de memoria.
6. Cerrar el FontTool.

Para activar la fuente en el PanelBuilder:

Los caracteres no aparecerán correctamente en la aplicación, hasta después que ha activado el archivo de fuente en el PanelBuilder.

1. En el PanelBuilder, escoger Cofiguración del terminal, del menú de Aplicación.
2. Hacer clic sobre el botón de Configurar fuente.
3. Seleccionar Activar fuentes externas.
4. Seleccionar el archivo de fuente, desde el archivo de fuente externa.
5. Hacer clic sobre Aceptar, hasta que sale del cuadro de diálogo de Configurar terminal.

Uso de las fuentes estándares de Windows para entrar caracteres Europeos

Las fuentes estándares de Microsoft Windows soportan caracteres Europeos. Usted puede añadir un lenguaje o teclado en los sistemas de Windows 95 o Windows NT y entonces entrar caracteres internacionales desde su teclado.

Para añadir un esquema de teclado:

1. En el menú de Inicio, hacer clic sobre Configuración ▸ Panel de control.
2. Hacer doble clic en el icono de Teclado.
3. Hacer clic en el marcador de Idioma (Windows 95) el marcador de Ubicación de Entrada (Windows NT).
4. Cambiar el teclado de US–101 (Windows 95) o US (Windows NT) a US Internacional.

Para más detalles sobre el esquema del teclado, refiérase a Teclados en el Indice en–línea de Ayuda Windows.

Para entrar caracteres internacionales:

Para entrar este caracter:	Pulsar:
à è ì ò ù À È Ì Ò Ù	Ctrl+ ‘(acento), la letra
á é í ó ú ý Á É Í Ó Ú Ý	Ctrl+’(apóstrofe), la letra
â ê î ô û Â Ê Î Ô Û	Ctrl+Mayus+^ , la letra
ã ñ õ Ã Ñ Õ	Ctrl+Mayus+~ , la letra
ä ë ï ö ü ÿ Ä Ë Ï Ö Ü Ÿ	Ctrl+Mayus+: , la letra
å Å	Ctrl+Mayus+@, a (o A)
æ Æ	Ctrl+Mayus+&, a (o A)
œ Œ	Ctrl+Mayus+&, o (o O)
ç Ç	Ctrl+Mayus+, , c (o C)
ð Ð	Ctrl+Mayus+’ d (o D)
ø Ø	Ctrl+Mayus+/, o (o O)
¿	Alt+Ctrl+Mayus+?
İ	Alt+Ctrl+Mayus+!
ß	Ctrl+Mayus+&,s

Para más detalles refiérase a los Caracteres Internacionales en el Indice en–línea de Ayuda Windows.

Validar y transferir aplicaciones

Objetivos del capítulo

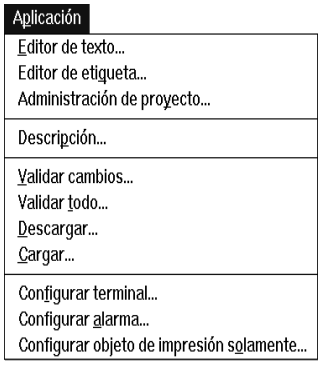
Este capítulo contiene las siguientes secciones:

Sección	Página
Sugerencias útiles	23–1
Validar aplicaciones	23–2
Opciones de transferencia	22–6
Utilidad de transferencia	22–8
Drives internos	22–8
Descargar directamente a un terminal	22–10
Descargar a una red DH+ local	22–12
Descargar a un terminal usando Pass–Through	22–13
Descargar a una tarjeta de memoria de DOS	22–16
Descargar a un archivo DOS	22–18
Cargar directamente a un terminal	22–19
Cargar a una red DH+ local	22–21
Cargar de un terminal usando Pass–Through	22–22
Usar la Utilidad de Transferencia de Archivo de Aplicación	22–23
Reducir el tamaño de aplicaciones para descargar	22–28
Exceder la memoria RAM en el terminal	22–28

Sugerencias útiles

- Las aplicaciones de PanelBuilder son guardadas a los archivos .PBA. Al descargar el terminal PanelView o un archivo DOS, el archivo .PBA se traduce y es automáticamente guardado a un archivo .PVA, el cual es requerido para el terminal PanelView.
- Antes de transferir aplicaciones, el PanelView debe ser físicamente conectado a la computadora por conexión directa o red.
- PanelBuilder tiene un driver DF1 interno para transferir aplicaciones sobre un vínculo serie a un terminal con puerto RS–232/DF1.
- Si está descargando aplicaciones localmente a un terminal DH–485 usando el convertidor 1747–PIC, configure el driver apropiado de RSLinx o INTERCHANGE.
- Si está descargando aplicaciones localmente sobre un vínculo DH+ o usando un Pass–Through, debe configurar el driver apropiado de RSLinx o INTERCHANGE.
- Las aplicaciones son automáticamente validadas durante el proceso de descarga. Puede validar aplicaciones y corregir errores antes de descargar.
- No puede descargar una aplicación de teclado a un terminal de pantalla táctil, ni una aplicación táctil a un terminal de teclado.
- Cadenas de texto/etiquetas sin usar no se descargan con la aplicación.
- Si ocurren problemas durante una transferencia, refiérase al Apéndice F para detalles sobre como resolver problemas.

Validar aplicaciones



Al descargar, el PanelBuilder valida automáticamente y verifica si la aplicación tiene errores. Usted también puede verificar la certeza de una aplicación antes de descargar usando uno de los siguientes comandos de validación:

- **Validar Cambios**

  Sólo valida cambios en la aplicación desde la última validación. Los cambios son validados pantalla por pantalla.

- **Validar Todo**

  Valida la aplicación entera.

Las aplicaciones deben validar exitosamente, antes de descargarlas al terminal. Ver el Apéndice E para Mensajes de error de validación.

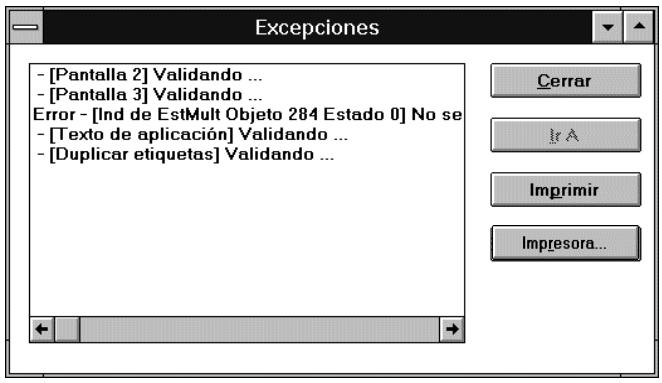
Para validar una aplicación:

Escoger Validar Todo o Validar Cambios del menú de Aplicación

- Si la aplicación pasa la validación, el siguiente diálogo abre.

- Si la aplicación no pasa la validación, el diálogo de Excepciones se abre, listando:
  - **errores** – deben ser corregidos antes de descargar la aplicación.
  - **advertencias** – no tienen que ser corregidos antes de descargar la aplicación. Estas son cambios opcionales.

Escoger Validar Todo o Validar Cambios del menú de Aplicación



Puede abrir el diálogo de Excepciones desde el menú de Ventanas, mientras corrije los errores de aplicación.

Pulsar:	Para:
Cerrar	Cerrar diálogo.
Ir A	Abrir el diálogo y pantalla asociada con el error marcado.
Imprimir	Enviar mensajes de validación a la impresora o archivo.
Impresora...	Definir las selecciones de la impresora.

Corregir los errores de validación

Para corregir los errores de validación:

1. Seleccionar un error en el diálogo de Excepciones haciendo clic sobre éste.
2. Hacer clic sobre el botón de Ir A

   PanelBuilder abre el diálogo asociado con el error, o la pantalla que contienen el objeto con el error.

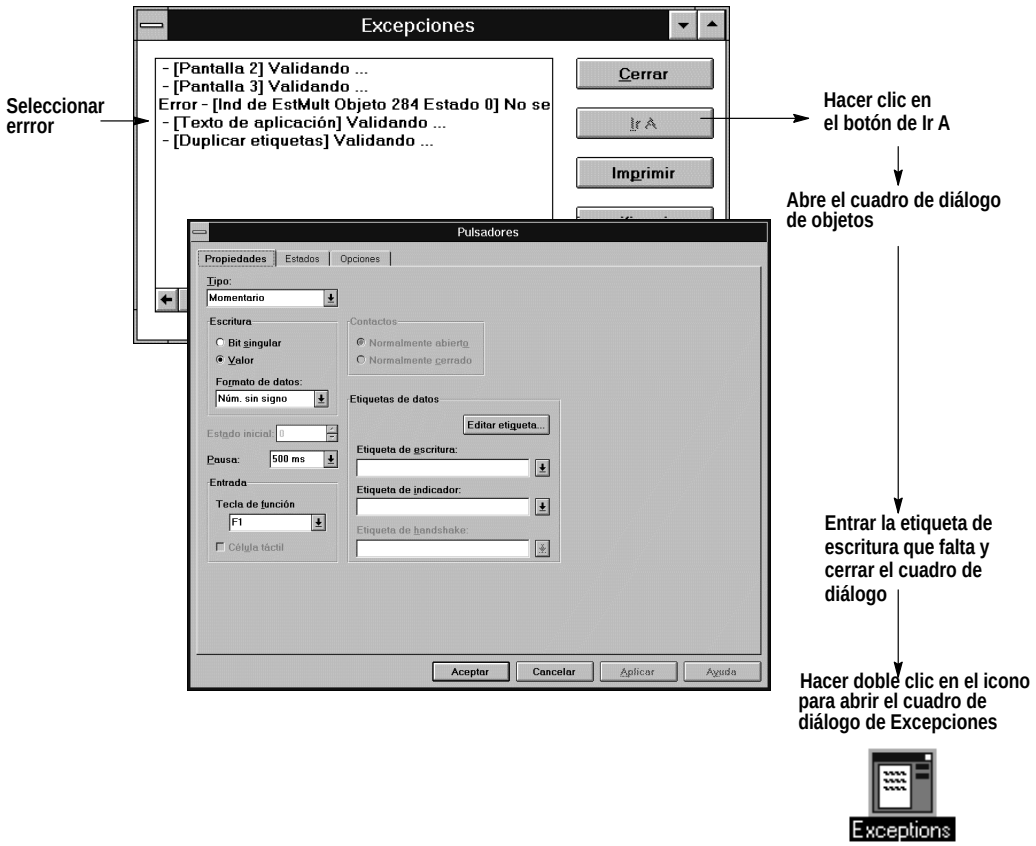
   Si PanelBuilder no puede ir al origen del error seleccionado, el botón de Ir A se opaca.

   El diálogo de Excepciones se minimiza a un icono.
3. Corregir el error y cerrar el diálogo.

   Nota: Si el mensaje indica una tecla de función no definida, aunque el diálogo del objeto muestra una tecla seleccionada, hacer clic sobre Aceptar para cerrar el diálogo y resolver el error.
4. Hacer doble clic sobre el icono de Excepciones, para abrir el diálogo de Excepciones.

   O escoger Excepciones del menú de Ventana
5. Para corregir otros errores repetir los pasos 1 – 4.

   El siguiente ejemplo le muestra como puede ir directamente de un error en el diálogo de Excepciones, al diálogo o a la pantalla con el error.



Validar aplicaciones

Imprimir los mensajes de validación

Para enviar un mensaje de validación a la impresora:

- una impresora debe estar conectada a su computadora
- la computadora debe reconocer la impresora como una impresora válida

Ver su Guía de Usuario de Microsoft Windows para detalles sobre instalar impresoras.

Para establecer la impresora:

Impresora...

1. Hacer clic sobre el botón de Espcificar impresora, en el diálogo de Excepciones.

El diálogo estándar de configuración de Impresión de Microsoft se abre.

2. Si la impresora predeterminada no está en uso, seleccionar una impresora en la lista de Especificar impresora. Si no está en la lista ver abajo.

3. Establecer los atributos apropiados para su impresora.

4. Hacer clic sobre el botón de Opciones para entrar las opciones específicas de la impresora que usted usa. El diálogo de Opciones es diferente para cada impresora.

5. Al terminar, hacer clic sobre el botón de ACEPTAR.

Imprimir

6. Hacer clic sobre el botón de Imprimir desde el diálogo de Excepciones, para imprimir los mensajes de validación.

7. Hacer clic sobre Cerrar para salir del diálogo de Excepciones.

Si su impresora no está en la lista:

- Verificar la compatibilidad de hardware entre su impresora y una de las impresoras listadas.
- Verificar si su impresora tiene un modo de emulación que es compatible con una de las impresoras listadas.
- Puede que usted necesite instalar un driver para su impresora. Ver la Guía de Usuario de Microsoft Windows.

Enviar mensajes de validación a un archivo

Para enviar la validación de mensajes a un archivo, usted debe:

- añadir una impresora Genérica/Sólo texto, a la lista de impresoras instaladas
- asignar una impresora a un archivo: puerto

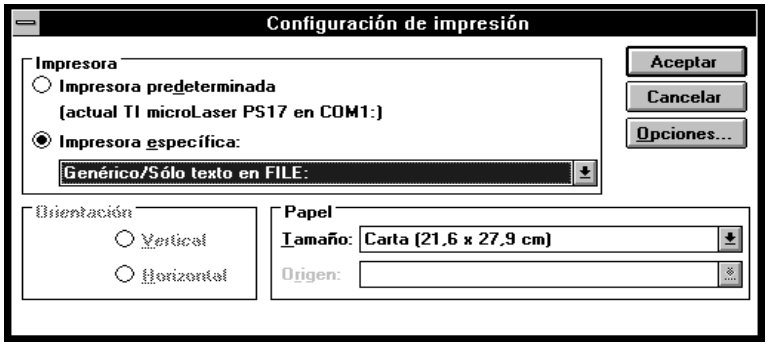
Para detalles sobre como añadir Genérico/Sólo Texto en ARCHIVO: a la lista de Impresoras Instaladas en su computadora, ver la Guía de Usuario de Microsoft Windows.

Para enviar mensajes de validación a un archivo:

Impresora...

1. Hacer clic sobre el botón Especificar impresora desde el diálogo de Excepciones.

El diálogo estándar de configuración de Impresión de Microsoft se abre.



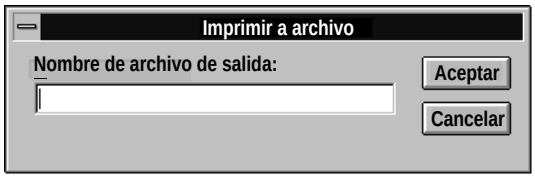
2. Verificar que Genérico/Sólo Texto en ARCHIVO: es la impresora seleccionada bajo Impresora Específica.

Si su aplicación usa texto de tamaño grande, abrir el diálogo de Opciones y activar la opción Retorno ancho.

3. Hacer clic sobre Aceptar para salir del diálogo de configuración de Impresora.

Imprimir

4. Hacer clic sobre el botón de Imprimir desde el diálogo de Excepciones.



5. En la caja de Nombre de archivo de salida, entrar el nombre del archivo a donde quiere guardar los mensajes de validación.

6. Hacer clic sobre Aceptar para sacar los mensajes hasta el archivo.

Si el nombre del archivo ya existe, se le dá la opción de sobreescribirlo o de entrar otro nombre de archivo.

7. Hacer clic sobre Cerrar para salir del diálogo de Excepciones.

Opciones de transferencia

Usted puede transferir aplicaciones entre una computadora que ejecuta PanelBuilder 900 y uno de los siguientes:

- Terminal PanelView 550/900
- Tarjeta de memoria
- Archivo DOS

Terminal PanelView

Conexión directa

Descarga aplicaciones desde la conexión RS–232 en su computadora o estación de trabajo. El terminal PanelView conecta directamente al puerto RS-232 de su computadora o estación de trabajo. Para detalles de conexión, ver la publicación 2711–6.1ES.

Use el Driver Interno DF1 para transferir aplicaciones directamente a un terminal PanelBuilder usando el puerto RS–232/DF1 del terminal. Para transferir una aplicación directamente al terminal DH–485 o RS–232 (protocolo DH485) usando el convertidor 1747–PIC, usted debe configurar el driver 1747–PIC usando el software RSLinx o INTERCHANGE.

Conexión local DH+

Descarga aplicaciones desde una computadora o estación de trabajo en la red de Allen–Bradley Data Highway Plus (DH+) a un terminal PanelView DH+ en la red. Para detalles de conexión, ver la publicación 2711–6.1ES.

Un driver INTERCHANGE o RSLinx DH+ debe ser instalado en su computadora.

Conexión Pass-Through

Pass–Through le permite transferir aplicaciones entre una computadora o estación de trabajo en una red DH+ y un terminal en una red Remota de E/S o una red DH–485. Los datos pasan mediante un controlador, el cual es un puente entre las dos redes. Para detalles de conexión, ver la publicación 2711–6.1ES.

Un driver INTERCHANGE o RSLinx DH+ debe ser instalado en su computadora.

Tarjeta de memoria

Las computadoras con u drive de tarjeta ATA o DataBook TMB240/TMB250, pueden transferir aplicaciones usando tarjetas de memoria se usan como discos, para almacenar y transferir las aplicaciones.

- Drives de tarjeta ATA usan estas tarjetas Allen–Bradley: No. de Catálogo 2711–NM22, –NM24, –NM26. El temrinal PanelView ejecuta firmware 3.0 (o posterior) y soporta las tarjetas ATA.
- Los drives de tarjetas DataBook, usan estas tarjetas de Allen–Bradley: No. de Catálogo 2711–NM11, –NM12, –NM13, –NM14.

Los DataBook TMB240 o unidades de tarjeta TMB250 no pueden ser establecidad en el Panel de control Windows 95. Seguir las instrucciones en el manual de DataBook, para detalles sobre como instalar una unidad de tarjeta.

Usted también puede transferir las aplicaciones del terminal a una tarjeta de memoria usando la ranura de tarjeta de memoria en el terminal. Para detalles ver el Manual de Usuario del Terminal PanelView. Este método no requiere una unidad de tarjeta separada de su computadora. La tarjeta de memoria facilita descargar a terminales múltiples en la planta, sin una computadora.

Archivo DOS

Usted puede transferir aplicaciones PanelBuilder de/a archivos DOS. La aplicación es descargada a un archivo DOS en un formato .PVA.

Usar la Utilidad de Transferencia de archivo PanelView (PFT) para transferir archivos de aplicación DOS (*.PVA) entre un terminal PanelView DH-485 y una computadora que no tiene Windows instalada. PanelBuilder incluye una copia de la Utilidad (PFT).

Nota: La utilidad PFT solamente funciona con terminales DH–485. Para descargar a un terminal Remoto de E/S, debe usar drivers DF1 internos o driver INTERCHANGE.

Antes de transferir archivos usando la utilidad PFT, desactivar todos los puertos serie (incluyendo el mouse e INTERCHANGE o RSLinx) que usan el mismo puerto COM como PFT.

Para usar PFT en una computadora que no tiene el Software PanelBuilder instalado, copiar los siguientes archivos desde el directorio C:\AB\PBWIN a un disco flexible para transportar a una computadora DOS:

PFT.EXE	Utilidad DOS de Transferir archivos PanelView
DEFAULT.STP	Archivo de configuración de Transferir archivos PanelView
PIC485.EXE	Unidad de Módulo PIC para Transferir archivos PanelView
KR.EXE	Unidad de tarjeta KR para transferir archivos PanelView
<APP>.PVA	Archivo de aplicación PanelView del usuario

Ver a la Guía de usuario (Publicación 2711-805ES) para instrucciones sobre como usar la Utilidad de Transferencia de Archivo PanelView para cargar/descargar aplicaciones entre un terminal PanelView y una computadora personal en el entorno DOS.

Utilidad de transferencia

Menú de aplicación PanelBuilder

La mayoría de las transferencias de aplicación son iniciadas desde el menú de Aplicación del software PanelBuilder. Escoger el comando de Descargar o Cargar desde el menú de Aplicación.

Usar el comando de Descargar para descargar una aplicación a:

- Terminal PanelView
- Tarjeta de memoria
- Archivo DOS

Usar el comando de Cargar para cargar la aplicación desde un terminal PanelView.

Utilidad de transferencia de archivo de aplicación

Usar la Utilidad de Transferencia del Archivo de Aplicación (WINPFT. EXE) le permite transferir aplicaciones en el entorno de Windows, fuera del PanelBuilder. Esta utilidad está disponible como un icono en el grupo de iconos PanelBuilder. Los diálogos son idénticos a los diálogos de Descargar/Cargar la Aplicación de PanelBuilder.

Usar herramientas o comandos del menú de Archivo para:

- descargar una aplicación .PVA a un terminal PanelView

  Crear un archivo .PVA descargando una aplicación .PBA a un archivo DOS desde el menú de Aplicación en PanelBuilder.
- cargar una aplicación .PVA desde el terminal PanelView
- verificar la aplicación que quiere descargar contra la aplicación cargada en el terminal

Utilidad de transferencia de archivo PanelView DOS

Ver la Publicación 2711–805ES para detalles sobre como usar la Utliidad de Transferencia de Archivo PanelView (PFT) para transferir aplicaciones entre una computadora y un terminal PanelView en el entorno DOS.

Drivers internos DF1

El PanelBuilder tiene dos drivers internos para transferir aplicaciones sobre una red serie:

- Terminales PanelView con puerto RS-232 (protocolo DF1) , por ejemplo, terminal Remoto de E/S, DF1 o DH+ .
- Terminal Remoto de E/S con puerto RS-232 (protocolo DF1 protocol) configurado para comunicaciones Pass-Through con un PLC usando DF1.

  Para que se activen las comunicaciones, el PLC 5 debe ser configurado con las selecciones DF1 mostradas abajo.

El driver interno DF1 usa las siguientes selecciones, las cuales coinciden con las selecciones fijas de DF1 en el terminal PanelView.

```
Paridad = Ninguna
Velocidad = 19200
Detectar error = CRC
```

Usando drivers internos

Los cuadros de diálogo de Cargar/Descargar aplicación incluyen una lista de drivers de comunicación, de la cual puede seleccionar:

- Drivers internos (DF1 o DH485) o
- driver INTERCHANGE o RSLinx

Para usar los drivers internos DF1, debe descargar INTERCHANGE desde su sistema. (Salir de Windows y escribir ABICSTOP en el prompt de DOS).

Si un driver RSLINX se configura para un puerto COM (aún si el driver no coincide con la aplicación del cliente), el driver interno DF1 se desactiva para que se eviten conflictos. Si elimina el driver RSLinx, entonces el driver interno DF1 queda disponible.
Si selecciona un driver interno DF1 para un terminal que no tiene puerto RS-232/DF1 (tal como un terminal DH-485), un mensaje como este aparece:

```
Los drives no son compatibles o no están activos, no
puede ejecutar la operación de transferencia con el
Terminal de operador.
```

y el terminal de operador no es una opción bajo Destino.

El botón de Configurar en los cuadros de diálogo de Cargar/Descargar queda activo si más de un puerto COM está disponible para los drivers internos.
Si seleccionar un puerto COM usado por otra aplicación Windows, el puerto queda sellado. Los sistemas que ejecutan Windows 3.1, muestran un mensaje como este:

```
El puerto COM requerido no está disponible porque
ocurrió un conflicto de interrupción de hardware. Debe
cambiar la configuración del hardware para poder usar
este puerto COM desde las aplicaciones de Windows.
```

Como el puerto está sellado por otra aplicación Windows, este mensaje aparece diálogo mostrando el estado de cargar/descargar:

```
Error! El puerto de comunicación seleccionado no está
configurador, está en uso por otra aplicación de
Windows, o el puerto del hardware no existe.
```

Descargar directamente a un terminal

Esta sección muestra como descargar una aplicación a un terminal PanelView sobre una red serie. Antes de iniciar la descarga:

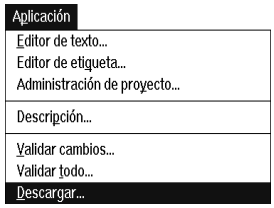
Antes de descargar una aplicación:

- verificar las conexiones de cable (ver Publicación 2711–6.1ES)
- usar el driver interno DF1 para descargar aplicaciones a terminales con un puerto RS–232/DF1
- usar el driver 1747–PIC (INTERCHANGE o RSLinx) para descargar aplicaciones a un terminal DH–485 o RS–232 (protocolo DH–485)

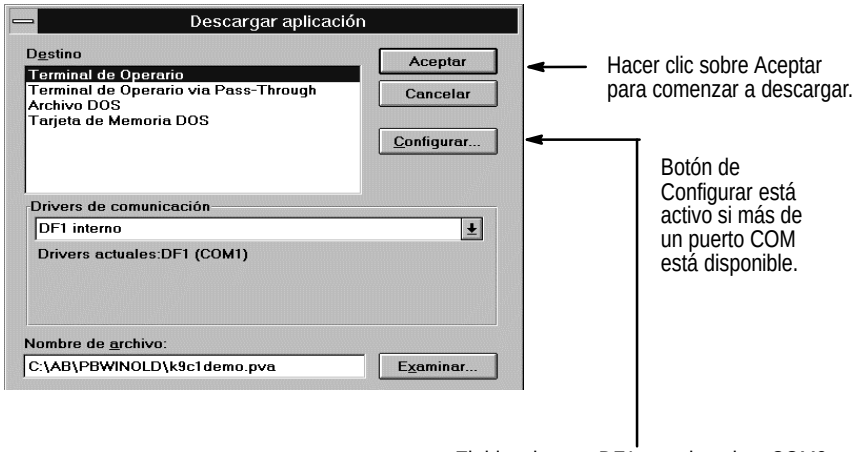
Para descargar una aplicación usando el driver interno DF1:

① **Abrir la aplicación que quiere descargar**

② **Escoger descargar del menú de Aplicación.**



③ **Seleccionar parámetros de Descarga.**



Seleccionar terminal de operador

Hacer clic sobre Aceptar para comenzar a descargar.

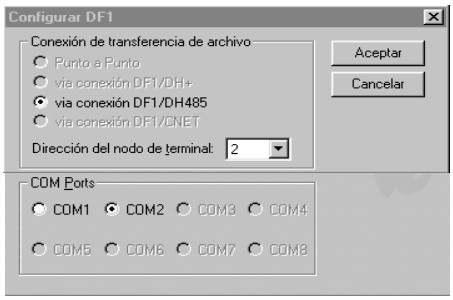
Seleccionar driver interno DF1

Muestra el puerto COM en el cual el driver DF1 está activo

Botón de Configurar está activo si más de un puerto COM está disponible.

Entrar el nombre del archivo .PVA en el cual guardar el archivo .PBA traducido, o hacer clic sobre Examinar para buscar un archivo.

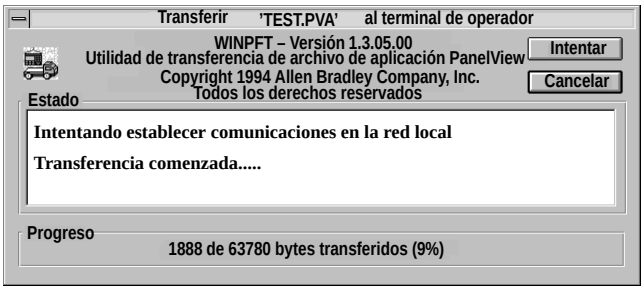
El driver interno DF1 es asignado a COM2.

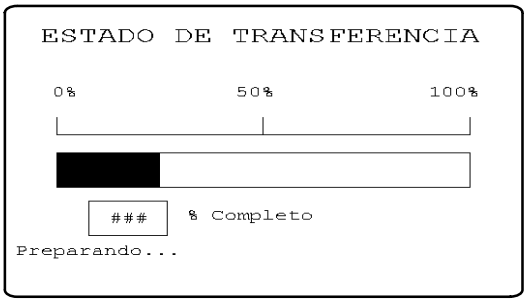


④ **La aplicación es validada y traducida a un archivo .PVA**

Si se detectan errores o advertencias, el cuadro de diálogo de Excepciones abre. Debe corregir los errores antes de que la descarga continúe. Las advertencias deben ser corregidas, pero la descarga continuará, aún si no son corregidas

⑤ **El visualizador muestra el estado de descarga del software PanelBuilder**



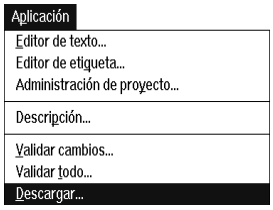


⑥ **Restablece el terminal, verifica y comienza la aplicación.**

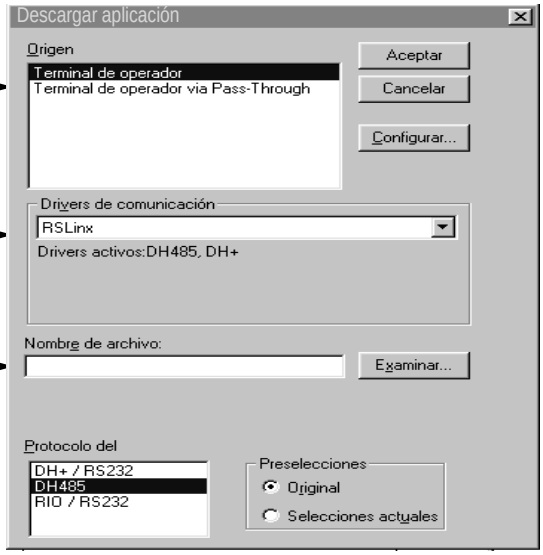
Para descargar una aplicación usando el driver interno DH485:

① **Abrir la aplicación que quiere descargar**

② **Escoger descargar del menú de Aplicación.**



③ **Seleccionar parámetros de Descarga.**



Seleccionar terminal de operador

Seleccionar driver interno DH485

Entrar el nombre del archivo .PVA en el cual guardar el archivo .PBA, o hacer clic sobre Examinar para buscar un archivo.

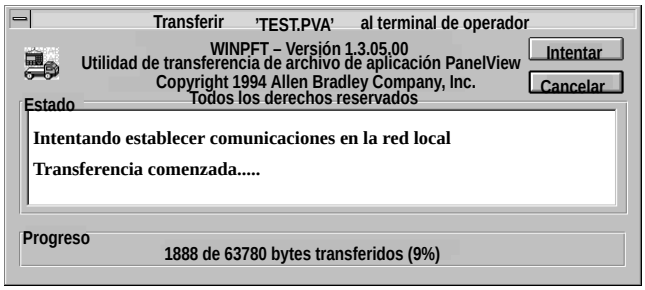
Hacer clic sobre Aceptar para comenzar a descargar.

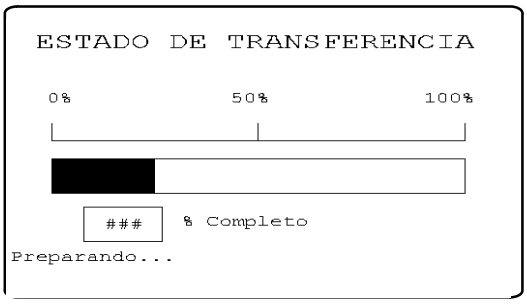
Para terminales DH-485 o RS-232 (DH-485), hacer clic sobre Configurar para verificar los parámetros de la red.

④ **La aplicación es validada y traducida a un archivo .PVA**

Si se detectan errores o advertencias, el cuadro de diálogo de Excepciones abre. Debe corregir los errores antes de que la descarga continúe. Las advertencias deben ser corregidas, pero la descarga continuará, aún si no son corregidas

⑤ **El visualizador muestra el estado de carga del software PanelBuilder**





⑥ **Restablece el terminal, verifica y comienza la aplicación.**

Descargar a una red local DH+

Esta sección muestra como descargar una aplicación de una computadora en la rd DH+ a un terminal DH+ en la red. La computadora y el terminal son estaciones diferentes en la red DH+.

Antes de descargar una aplicación:

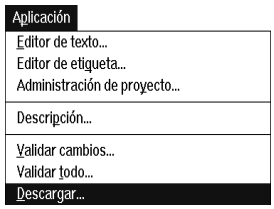
- verificar las conexiones de cable (ver Publicación 2711–6.1ES)
- configurar en su computadora el driver RSLinx o INTERCHANGE DH+

Nota: La computadora ejecuta a una velocidad de 57.6K, forzando la red DH+ y el terminal a usar la misma velocidad. Establecer la red del terminal DH+ a esta velocidad antes de descargar una aplicación.

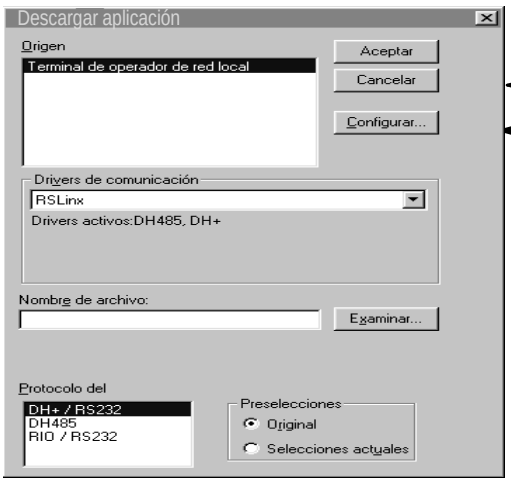
Para descargar una aplicación a un vínculo local DH+:

① **Abrir la aplicación que quiere descargar**

② **Escoger descargar del menú de Aplicación.**



③ **Seleccionar parámetros de Descarga.**



Seleccionar terminal de operador de red local

Seleccionar driver RSLinx o INTERCHANGE

DH+ es el driver activo

Entrar el nombre del archivo .PVA en el cual guardar el archivo .PBA traducido, o hacer clic sobre Examinar para buscar un archivo.

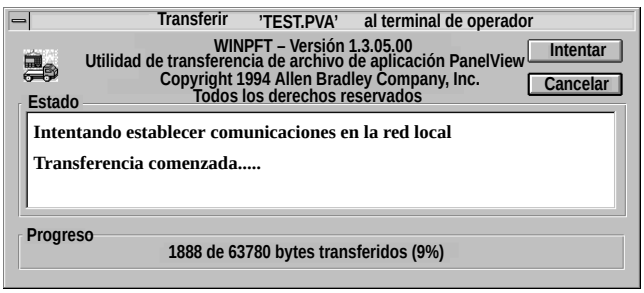
Hacer clic sobre Aceptar para comenzar a descargar.

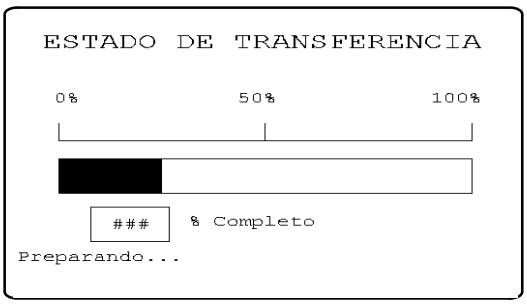
Hacer clic sobre Configurar para verificar la dirección de nodo del PanelView. La dirección mostrada debe coincidir con el cuadro de diálogo de Configurar comunicaciones.

④ **La aplicación es validada y traducida a un archivo .PVA**

Si se detectan errores o advertencias, el cuadro de diálogo de Excepciones abre. Debe corregir los errores antes de que la descarga continúe. Las advertencias deben ser corregidas, pero la descarga continuará, aún si no son corregidas

⑤ **El visualizador muestra el estado de descarga del software PanelBuilder**





⑥ **Restablece el terminal, verifica y comienza la aplicación.**

Descargar a un terminal usando Pass–Through

Esta sección muestra como descargar una aplicación de una computadora en red DH+ a un terminal en red Remota de E/S o DH–485.

Antes de descargar una aplicación:

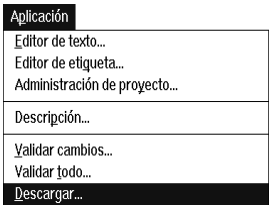
- verificar las conexiones de cable (ver Publicación 2711–6.1ES)
- activar el Pass–Through en el cuadro de diálogo de transferencia de bloque (ver página 20–11)
- configurar el driver DH+ usando RSLinx o INTERCHANGE

ATENCION: Si está descargando con el procesador en el modo de ejecutar, verifique la dirección de rack del terminal de destino. Descargar a una dirección de rack incorrecta puede resultar en una operación inesperada o en daño al equipo.

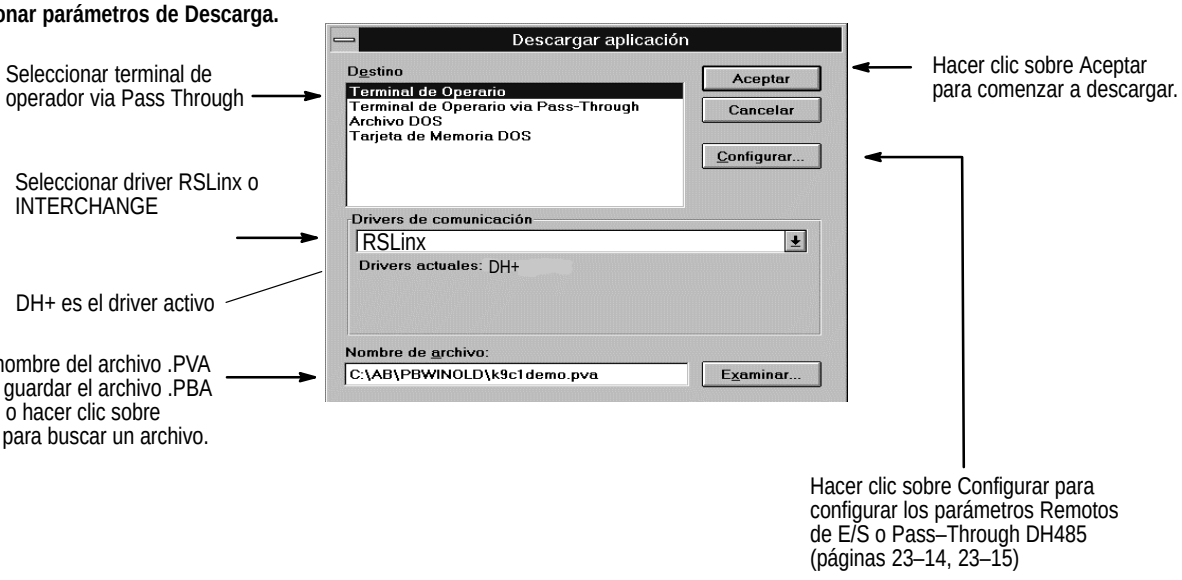
Para descargar una aplicación usando Pass–Through:

① **Abrir la aplicación que quiere descargar**

② **Escoger descargar del menú de aplicación.**



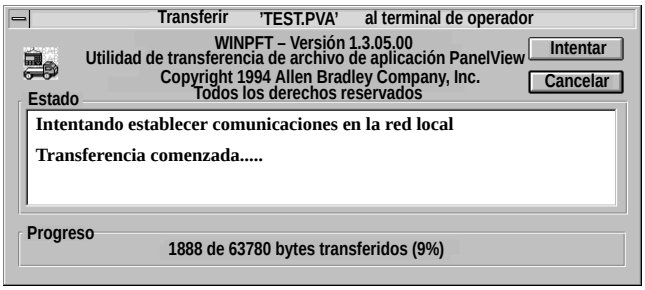
③ **Seleccionar parámetros de Descarga.**

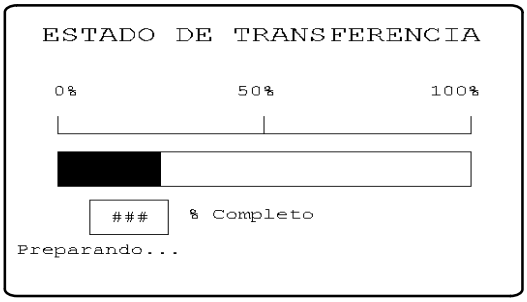

Descargar aplicación
Destino
Terminal de Operario
Terminal de Operario via Pass-Through
Archivo DOS
Tarjeta de Memoria DOS
Aceptar
Cancelar
Configurar...
Drivers de comunicación
RSLinx
Drivers actuales: DH+
Nombre de archivo:
C:\AB\PBWINOLD\k9c1demo.pva
Examinar...
Seleccionar terminal de operador via Pass Through
Seleccionar driver RSLinx o INTERCHANGE
DH+ es el driver activo
Entrar el nombre del archivo .PVA en el cual guardar el archivo .PBA traducido, o hacer clic sobre Examinar para buscar un archivo.
Hacer clic sobre Aceptar para comenzar a descargar.
Hacer clic sobre Configurar para configurar los parámetros Remotos de E/S o Pass–Through DH485 (páginas 23–14, 23–15)

④ **La aplicación es validada y traducida a un archivo .PVA**

Si se detectan errores o advertencias, el cuadro de diálogo de Excepciones abre. Debe corregir los errores antes de que la descarga continúe. Las advertencias deben ser corregidas, pero la descarga continuará, aún si no son corregidas

⑤ **El visualizador muestra el estado de descarga del software PanelBuilder**



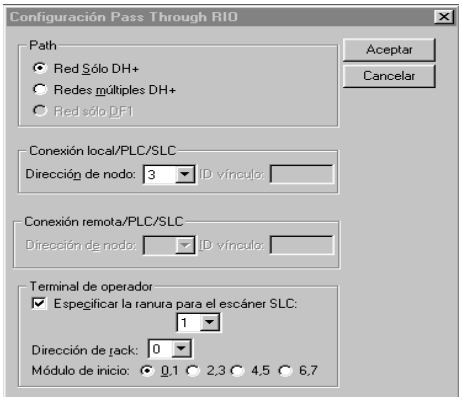


⑥ **Restablecer el terminal, verifica y comienza la aplicación.**

Descargar a un terminal usando Pass-Through

Configuración del Pass–Through de E/S Remoto

Al hacer clic sobre el botón de configuración desde el cuadro de diálogo de Descargar (o Cargar) la Aplicación y el terminal es definido como un terminal de E/S Remoto, y éste diálogo se abre.



Nota: Si más de uno de sus puertos COM es configurado con un driver DH+, el diálogo mostrará los puertos disponibles. Seleccionar el puerto apropiado.

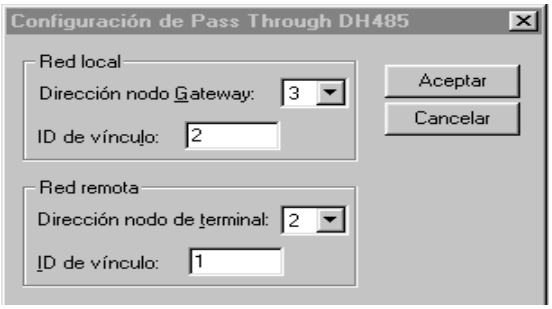
Para configurar parámetros del Pass–Through de E/S Remoto:

1. Definir parámetros Pass–Through de E/S Remoto como descrito abajo.
2. Hacer clic sobre Aceptar para regresar al diálogo de Descargar Aplicación.

Usar:	Para:
Ruta	
Red DH + Singular	Transferir directamente una aplicación entre una computadora en la red DH+ y un terminal PanelView, mediante un controlador singular.
Red DH + Múltiple	Transferir una aplicación entre una computadora en la red local DH + y un terminal PanelView, mediante un controlador PLC en una red remota DH+.
Red DF1 Singular	Transferir directamente una aplicación entre una computadora y un terminal PanelView mediante el puerto DF1 en un controlador de PLC.
Puente local/PLC/SLC	
Dirección de Nodo	Especificar la dirección ($0–77_{octal}$) del PLC en la red remota DH+ mediante la cual su computadora está conectada (para singular DH+.) Especificar dirección del dispositivo Gateway en la red local (para redes múltiples DH+)
Línea de ID	Especificar el número de ID único que identifica la red local DH + a la cual su computadora está conectada. Este campo se opaca para una red DH + Singular.
Puente remoto/PLC/SLC	
Dirección de Nodo	Especificar la dirección ($0–77_{octal}$) del PLC en la red remota DH + mediante la cual una aplicación es transferida. Opacada si se selecciona Red DH + Singular.
Identificación de vínculo (Link ID)	Especificar el número de ID único que identifica la red remota DH + mediante la cual una aplicación es transferida.Opacada a menos que la Red DH + Múltiple es seleccionada.
Terminal del operador	
Dirección del rack	Especificar la dirección del terminal PanelView en la red remota de E/S.
Módulo de inicio	Especificar el grupo de módulo de inicio del terminal PanelView en el rack Remoto de E/S.

Configuración de Pass–Through de DH–485

Al hacer clic sobre el botón de configuración desde el cuadro de diálogo de Descargar (o Cargar) la Aplicación y el terminal es definido como un terminal DH–485 con un puerto RS–232, y éste diálogo se abre.



Nota: Si más de uno de sus puertos COM es configurado con un driver DH+, el diálogo mostrará los puertos disponibles. Seleccionar el puerto apropiado.

Para configurar los parámetros del Pass–Through de DH–485:

1. Definir los parámetros Pass–Through como se describe abajo.
2. Hacer clic sobre Aceptar para regresar al diálogo de Descargar la Aplicación.

Usar:	Para:
Red local	
Dirección de Nodo Gateway	Especificar la dirección de nodo (0 a 76) del controlador SLC 5/04 o Gateway DH + /DH485, a la cual su computadora está conectada.
Línea de ID	Especificar el número de ID único que identifica la computadora a la línea de controlador (o DH + /DH485) en la red DH + .
Red remota	
Dirección del terminal	Especificar la dirección de nodo (0 a 31) del terminal PanelView en la red DH–485 a la cual usted está descargando la aplicación.
Línea de ID	Especificar el número de ID único que identifica la línea entre el controlador y el terminal PanelView en la línea DH485.

Descargar a una tarjeta de memoria de DOS

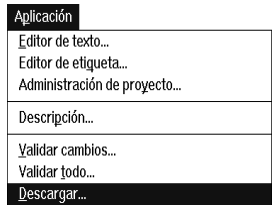
Esta sección muestra cómo descargar una aplicación a una tarjeta de memoria DOS en un formato de .PVA. Después de copiar una aplicación a una tarjeta de memoria, usted la puede descargar a un terminal PanelView.

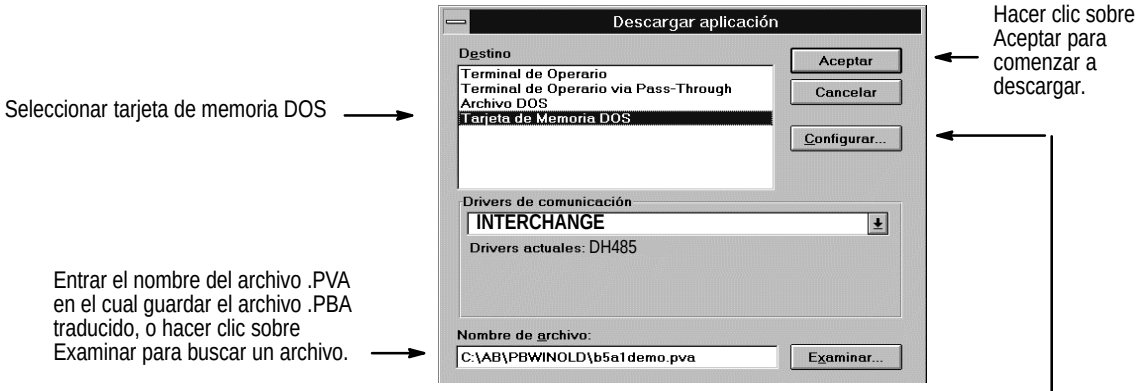
Para descargar una aplicación a una tarjeta de memoria DOS:

① **Abrir la aplicación que quiere descargar**

② **Escoger descargar del menú de aplicación.**

③ **Seleccionar parámetros de Descarga.**





④ **Para abrir este diálogo, hace clic sobre el botón de Configurar**

Configuración del Comando de la Tarjeta de Memoria DOS
Comandos de la Tarjeta de Memoria
(%s = nombre de archivo de la aplicación)
ejecutar %s a:
Aceptar
Cancelar

⑤ **Entrar o seleccionar una tarjeta de memoria y hacer clic sobre Aceptar. Ver la próxima página para información sobre formato.**

⑥ **La aplicación es validada y traducida a un archivo .PVA, entonces descargada a la tarjeta de memoria.**

El comando de la tarjeta de memoria ejecuta un comando (o archivo batch). Después que el comando es ejecutado, regrese a Windows.

El formato del comando entrado en cuadro de diálogo de la configuración del comando de la tarjeta de memoria DOS, es específico para el drive de tarjeta instalado en su computadora.

- Para drives de tarjeta ATA , usar el comando de COPY DOS, por ejemplo:

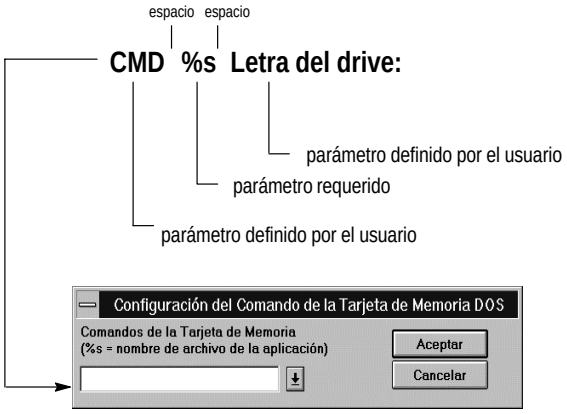
  ```
  COPY C:\AB\PBWIN\CONTROL.PVA M:
  ```

  donde M: es el drive de tarjeta ATA en su computadora.

  Las tarjetas de memoria compatibles con los drives de tarjeta ATA, incluyen No. de catálogo 2711-NM22, -NM24, -NM26.

- Para drives de tarjetas DataBook TMB240 o TMB250, la cadena de comando tiene tres parámetros, como se muestra abajo.

  Las tarjetas de memoria compatibles con drives de tarjeta DataBook incluyen No. de catálogo. 2711-NM11, -NM12, -NM13, -NM14.


espacio
espacio
CMD %s Letra del drive:
parámetro definido por el usuario
parámetro requerido
parámetro definido por el usuario
Configuración del Comando de la Tarjeta de Memoria DOS
Comandos de la Tarjeta de Memoria
(%s = nombre de archivo de la aplicación)
Aceptar
Cancelar

La siguiente tabla describe cada parámetro del comando.

Parámetro	Descripción
CMD	El comando de DOS que descargará la aplicación a la tarjeta. Los comandos de la tarjeta de memoria DOS son específicos al driver. Ver las instrucciones para su drive de tarjeta.
%s	Carácter qe el PanelBuilder substituye con el nombre del archivo de aplicación entrado en la caja de Nombre del Archivo, en el cuadro de Descargar la Aplicación.
Letra del drive:	Unidad de tarjeta de memoria en su computadora. La letra del drive siempre es seguida por dos puntos (:).

Después que entrar una cadena de comando por primera vez, ésta aparece automáticamente en la caja de la lista de comando. Entonces usted puede seleccionar el comando de la caja de lista en vez de entrarlo.

Descargar a un archivo DOS

Usted puede descargar aplicaciones a un archivo en el entorno de DOS, el cual luego puede ser descargado a un terminal usando la versión de Windows de la Utilidad de transferencia de archivo de aplicación. El archivo de aplicación PanelBuilder (.PBA) es traducido y descargado a DOS con un tipo de archivo .PVA.

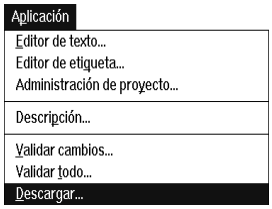
Nota: Usted transfiere el archivo .PVA se transfiere entre la computadora personal y el terminal DH–485 en el entorno de DOS usando la Utilidad de Transferencia del Archivo de PanelView. Ver página 23–7.

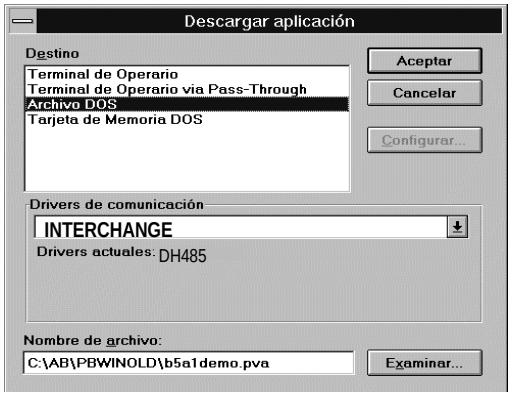
Para descargar una aplicación a un archivo de DOS:

① **Abrir la aplicación que quiere descargar**

② **Escoger descargar del menú de aplicación.**

③ **Seleccionar parámetros de Descarga**





Seleccionar archivo DOS

Hacer clic sobre Aceptar, para comenzar a descargar

Entrar el nombre del archivo .PVA en el cual guardar el archivo .PBA traducido, o hacer clic sobre Examinar para buscar un archivo.

Si entra un archivo .PVA sin un path, el archivo es guardado al directorio preseleccionado actualmente. Para guardar el archivo a una carpeta en específico, especifique la ubicación en la caja de nombre de archivo

⑥ **La aplicación es validada y traducida a un archivo .PVA, entonces descargada al terminal.**

Si se detectan errores o advertencias, el diálogo de Excepciones abre. Debe corregir los errores antes de que la descarga pueda ocurrir. Las advertencias pueden ser corregidas, pero la descarga continuará.

⑤ **El diálogo abre con los requisitos de RAM y el tamaño de archivo .PVA**

El diálogo compara el tamaño del archvio y los requisitos de RAM del archivo .PVA con el tamaño del archivo PanelView y la capacidad RAM.

Cargar directamente a un terminal

Esta sección muestra cómo cargar una aplicación de un terminal PanelView a su computadora sobre una red serie.

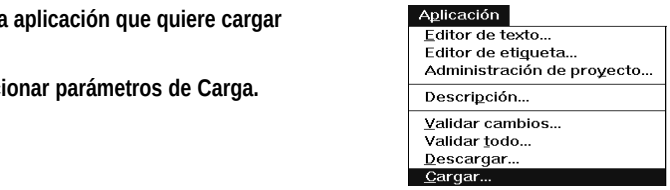
Antes de cargar una aplicación:

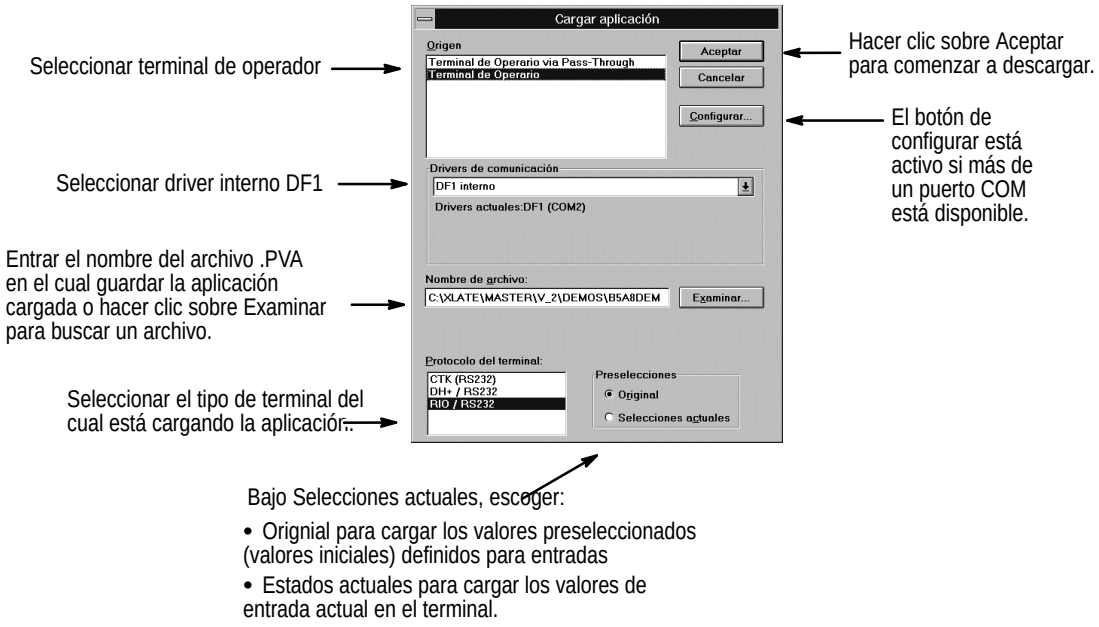
- verificar las conexiones de cable. Ver publicación 2711–6.1ES
- usar el driver interno DF1 para cargar aplicaciones desde el terminal, con un puerto RS–232/DF1.
- usar el driver interno DH–485 para cargar aplicaciones desde el terminal DH–485 o RS–232 (protocolo DH–485).

Para cargar una aplicación usando un driver interno DF1:

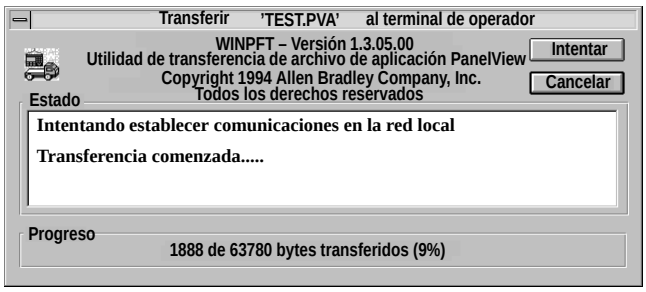
① **Abrir la aplicación que quiere cargar**

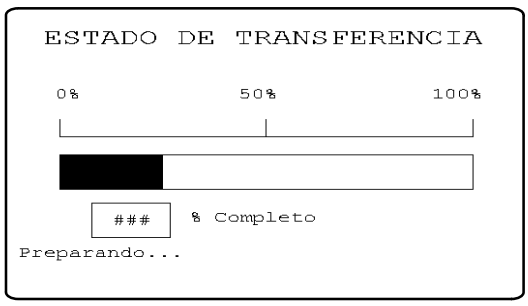
② **Seleccionar parámetros de Carga.**




Cargar aplicación
Origen
Terminal de Operario via Pass-Through
Terminal de Operario
Aceptar
Cancelar
Configurar...
Drivers de comunicación
DF1 interno
Drivers actuales:DF1 (COM2)
Nombre de archivo:
C:\XLATE\MASTER\V_2\DEMOS\B5A8DEM
Examinar...
Protocolo del terminal:
CTK (RS232)
DH+ / RS232
RIO / RS232
Preselecciones
Original
Selecciones actuales
Seleccionar terminal de operador
Hacer clic sobre Aceptar para comenzar a descargar.
El botón de configurar está activo si más de un puerto COM está disponible.
Seleccionar driver interno DF1
Entrar el nombre del archivo .PVA en el cual guardar la aplicación cargada o hacer clic sobre Examinar para buscar un archivo.
Seleccionar el tipo de terminal del cual está cargando la aplicación.
Bajo Selecciones actuales, escoger:
• Orignial para cargar los valores preseleccionados (valores iniciales) definidos para entradas
• Estados actuales para cargar los valores de entrada actual en el terminal.

③ **El visualizador muestra el estado de carga del software PanelBuilder**



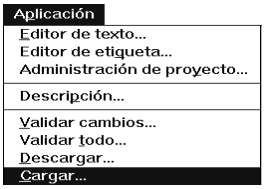


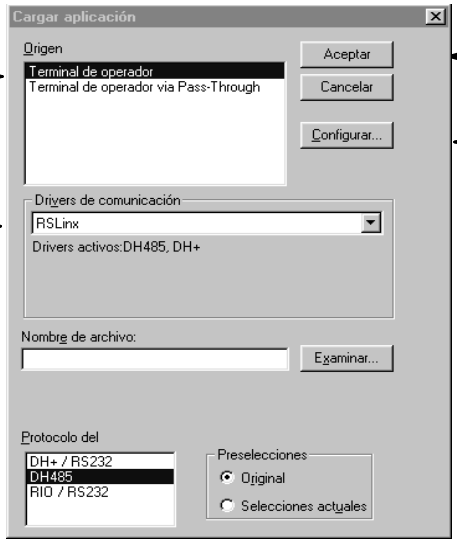
⑤ **Cuando la carga termina, la aplicación abre en PanelBuilder.**

Para cargar una aplicación usando un driver interno DH485:

① **Abrir la aplicación que quiere cargar**

② **Escoger Cargar parámetros**





Seleccionar terminal de operador

Seleccionar driver interno DH485

Entrar el nombre del archivo .PVA en el cual guardar la aplicación cargada o hacer clic sobre Examinar para buscar un archivo.

Seleccionar el tipo de terminal del cual está a cargando la aplicación

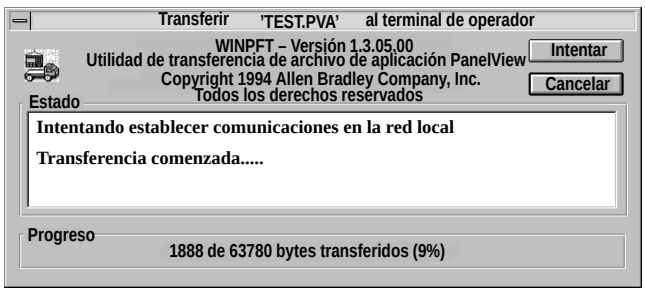
Hacer clic sobre Aceptar para comenzar a descargar.

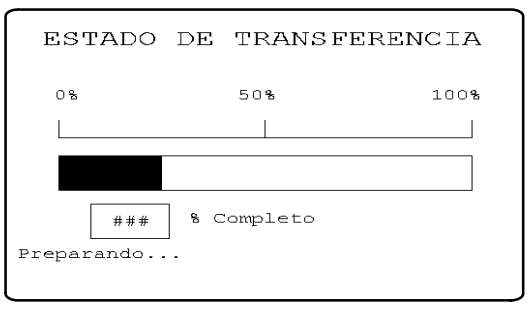
Bajo Selecciones actuales, escoger:

- Orignial para cargar los valores preseleccionados (valores iniciales) definidos para entradas
- Estados actuales para cargar los valores de entrada actual en el terminal.

Para terminales DH-485 o RS-232 (protocolo DH-485), hacer clic sobre Configurar para verificar los parámetros de red.

⑤ **El visualizador muestra el estado de carga del software PanelBuilder**





⑤ **Cuando la carga termina, la aplicación abre en PanelBuilder.**

Cargando en una red local DH+

Esta sección muestra como cargar una aplicación desde una computadora en la red DH+ a un terminal DH+ en la red. La computadora y el terminal son estaciones separadas en la red DH+.

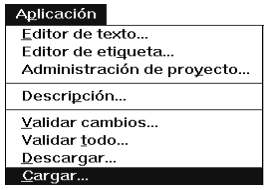
Antes de cargar la aplicación:

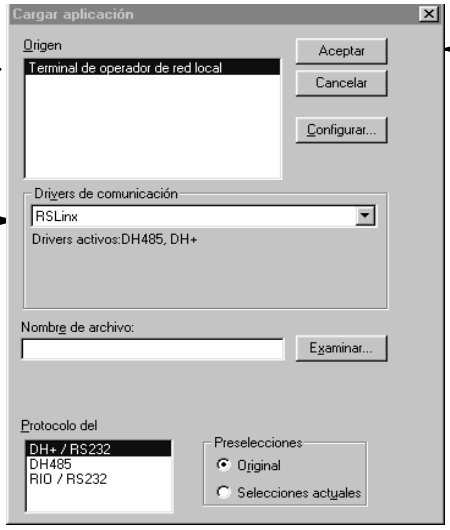
- verificar las conexiones de cable. Ver la publicación 2711-6.1ES
- configurar el driver DH+ INTERCHANGE en su computadora.

Nota: La velocidad de la computadora es de 57.6K baudios, forzando la red DH+ y el terminal, a usar la misma velocidad. Establecer la red DH+ del terminal a esta velocidad de baudios antes de descargar una aplicación.

① Abrir la aplicación que quiere cargar

② Seleccionar parámetros de Carga.





Seleccionar el terminal de operador DH+ local

Seleccionar driver RSLinx o INTERCHANGE

DH+ es el driver activo

Entrar el nombre del archivo .PVA en el cual guardar el archivo cargado, o hacer clic sobre Examinar para buscar un archivo.

Seleccionar DH+/RS–232

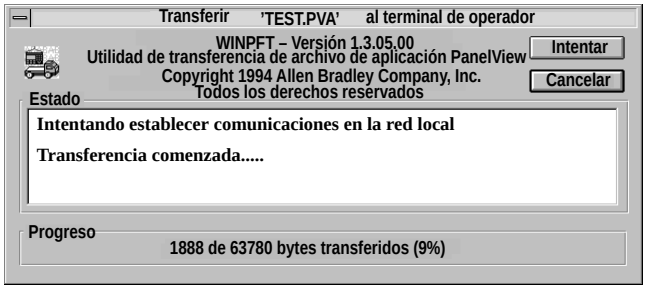
Hacer clic sobre Aceptar para comenzar a cargar.

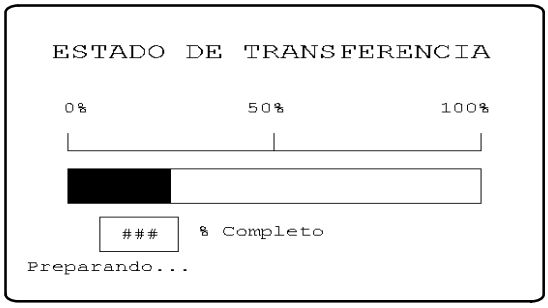
Hacer clic sobre Configurar para verificar la dirección de estación del terminal. La dirección debe coincidir conla dirección del diálogo de Configurar comunicación.

Bajo Selecciones actuales, escoger:

- Orignial para cargar los valores preseleccionados (valores iniciales) definidos para entradas
- Estados actuales para cargar los valores de entrada actual en el terminal.

③ El visualizador muestra el estado de carga del software PanelBuilder





④ Cuando la carga termina, la aplicación abre en PanelBuilder.

Cargar desde un terminal usando Pass-Through

Esta sección muestra cómo cargar una aplicación de un terminal PanelView en una red de E/S Remota ó DH–485, a su computadora en la red DH +.

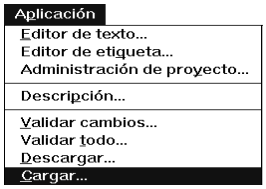
Antes de cargar una aplicación:

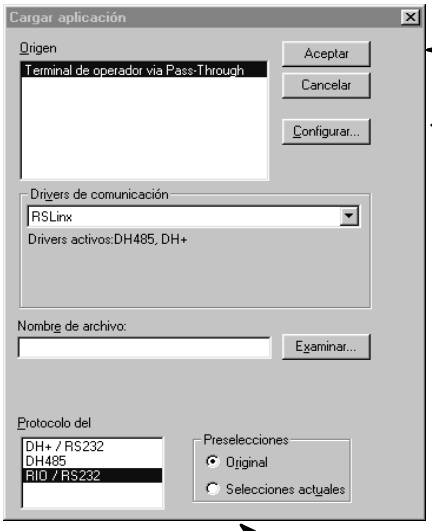
- Las conexiones de cable deben estar correctas.
- El Pass–Through debe estar activado en el cuadro de diálogo de Transferencia de Bloque (página 20–11).
- configurar el driver DH + usando RSLinx o INTERCHANGE.

Para descargar una aplicación usando el driver interno directamente de un terminal PanelView:

① **Abrir la aplicación que quiere cargar**

② **Seleccionar parámetros de Carga.**





Seleccionar el terminal de Pass–Through

Hacer clic sobre Aceptar para comenzar a cargar.

Seleccionar driver RSLinx o INTERCHANGE

DH+ es el driver activo

Entrar el nombre del archivo .PVA en el cual guardar el archivo cargado, o hacer clic sobre Examinar para buscar un archivo.

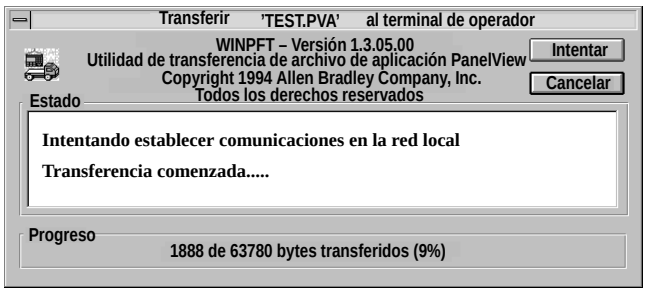
Hacer clic sobre Configurar Remoto de E/S o parámetros Pass–Through DH485. Ver página 23–14

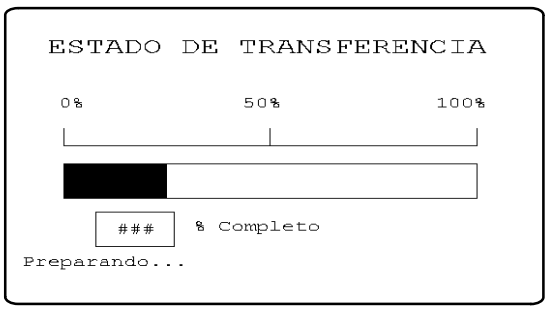
Seleccionar el tipo de terminal del cual va a cargar la aplicación.

Bajo Selecciones actuales, escoger:

- Orignial para cargar los valores preseleccionados (valores iniciales) definidos para entradas
- Estados actuales para cargar los valores de entrada actual en el terminal.

③ **El visualizador muestra el estado de carga del software PanelBuilder**





④ **Cuando la carga termina, la aplicación abre en PanelBuilder.**

Usar la Utilidad de Transferencia d Archivo de Aplicación

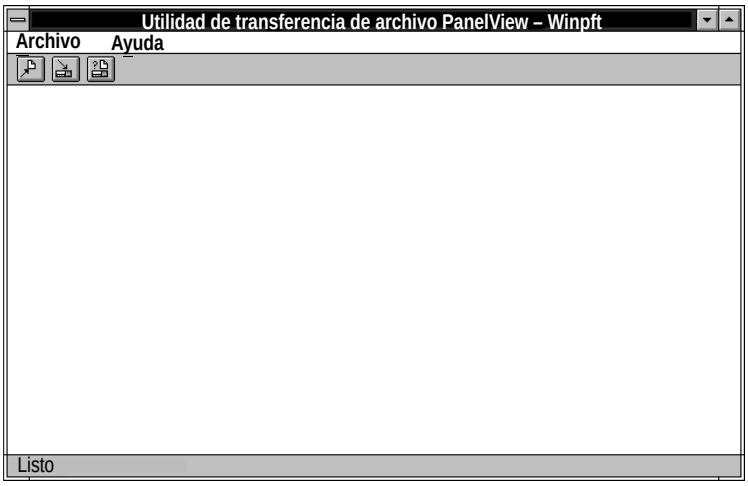
Usar la Utilidad de Transferencia de Archivo de Aplicación (WINPFT.EXE) para transferir archivos .PVA entre un terminal y una computadora que ejecuta Windows.

Importante: Las aplicaciones que carga o descarga con esta utilidad, deben estar en formato .PVA.

Para crear un archivo de PVA para descargar, debe descargar la aplicación .PBA a un archivo DOS desde el menú de Aplicación PanelBuilder. Las aplicaciones cargadas desde el terminal ya están en un formato .PVA.

Para comenzar la Utilidad de Transferencia de Archivo:

- En Windows 95, seleccionar la Utilidad de transferencia de archivo de aplicación desde el submenú PanelBuilder bajo Programas en el menú de comenzar.
- En Windows 3.x, hacer doble clic sobre el icono de Utilidad de Transferencia de Archivo de aplicación en el grupo de iconos del programa PanelBuilder (WINPFT. EXE).



En la Utilidad de Transferencia de Archivo de Aplicación, las aplicaciones son transferidas desde el menú de Archivo o la barra de herramientas. Los diálogos son similares a los cuadros de diálogo de Cargar/Descargar PanelBuilder.

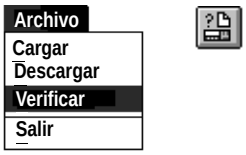
Escoger:	O hacer clic:	Para:
Descargar		Descargar un archivo .PVA a un terminal PanelView. Para crear un archivo .PVA, usted debe descargar la aplicación a un archivo DOS desde el menú de Aplicación en PanelBuilder.
Cargar		Cargar una aplicación desde el terminal PanelView a un archivo DOS (.PVA). Para cargar una aplicación en PanelBuilder, abrir el archivo .PVA desde el menú de Archivo de PanelBuilder. El archivo es traducido a un archivo .PBA para PanelBuilder.
Verificar		Comparar la aplicación en el terminal con la aplicación descargada para verificar que existen diferencias.
Salir		Salir de la Utilidad de Transferencia de Archivo de Aplicación.

Verificar una aplicación

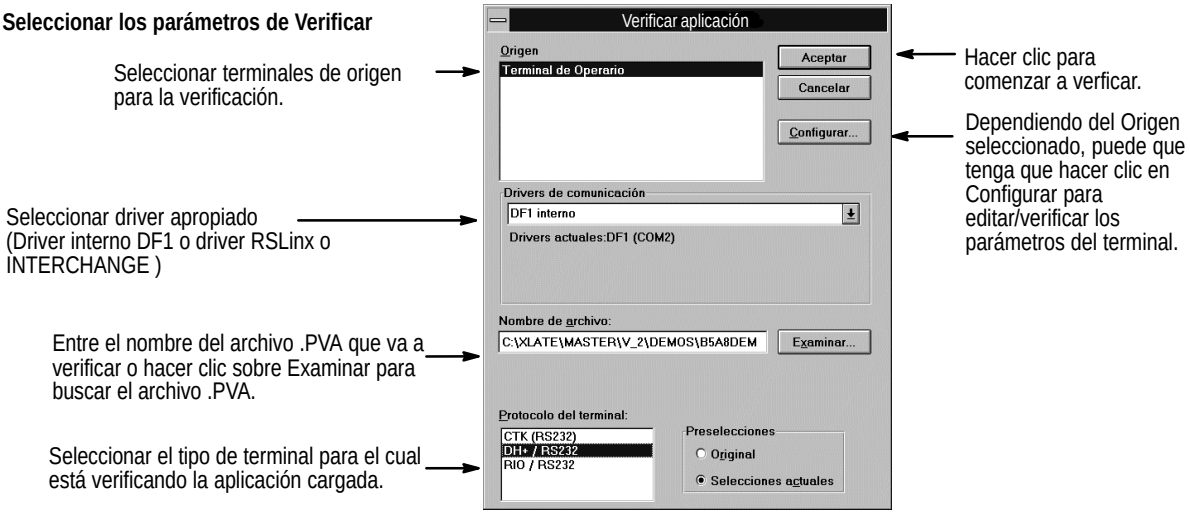
Usar el comando de Verificar le permite comparar una aplicación con una aplicación cargada en un terminal específico. Usted quizás no quiera descargar una aplicación sólo si es diferente a la aplicación cargada. El proceso de verificación le permite saber si las aplicaciones coinciden.

Para verificar una aplicación:

① **Hacer clic sobre la herramienta de verificar o escoger Verificar del menú de Archivo.**

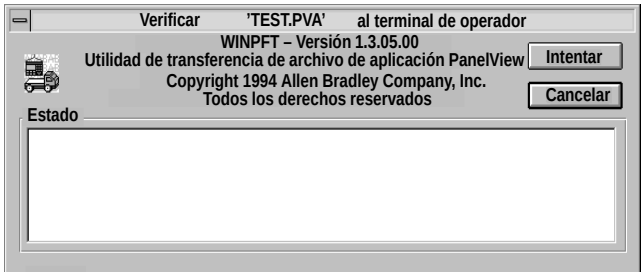


② **Seleccionar los parámetros de Verificar**


Seleccionar terminales de origen para la verificación.
Seleccionar driver apropiado (Driver interno DF1 o driver RSLinx o INTERCHANGE)
Entre el nombre del archivo .PVA que va a verificar o hacer clic sobre Examinar para buscar el archivo .PVA.
Seleccionar el tipo de terminal para el cual está verificando la aplicación cargada.
Verificar aplicación
Origen
Terminal de Operario
Aceptar
Cancelar
Configurar...
Drivers de comunicación
DF1 interno
Drivers actuales:DF1 (COM2)
Nombre de archivo:
C:\XLATE\MASTER\V_2\DEMOS\B5A8DEM
Examinar...
Protocolo del terminal:
CTK (RS232)
DH+ / RS232
RIO / RS232
Preselecciones
Original
Selecciones actuales
Hacer clic para comenzar a verficar.
Dependiendo del Origen seleccionado, puede que tenga que hacer clic en Configurar para editar/verificar los parámetros del terminal.

③ **Después de hacer clic sobre Aceptar, el diálogo de Verificar abre.**

El diálogo muestra si las aplicaciones coinciden o no.



Usar la Utilidad de Transferencia de Archivo de Aplicación

Descargar a un terminal PanelView

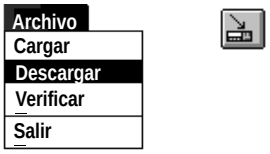
Esta sección muestra cómo descargar un archivo .PVA a un terminal PanelView usando la Utilidad de la Transferencia de Archivo de aplicación.

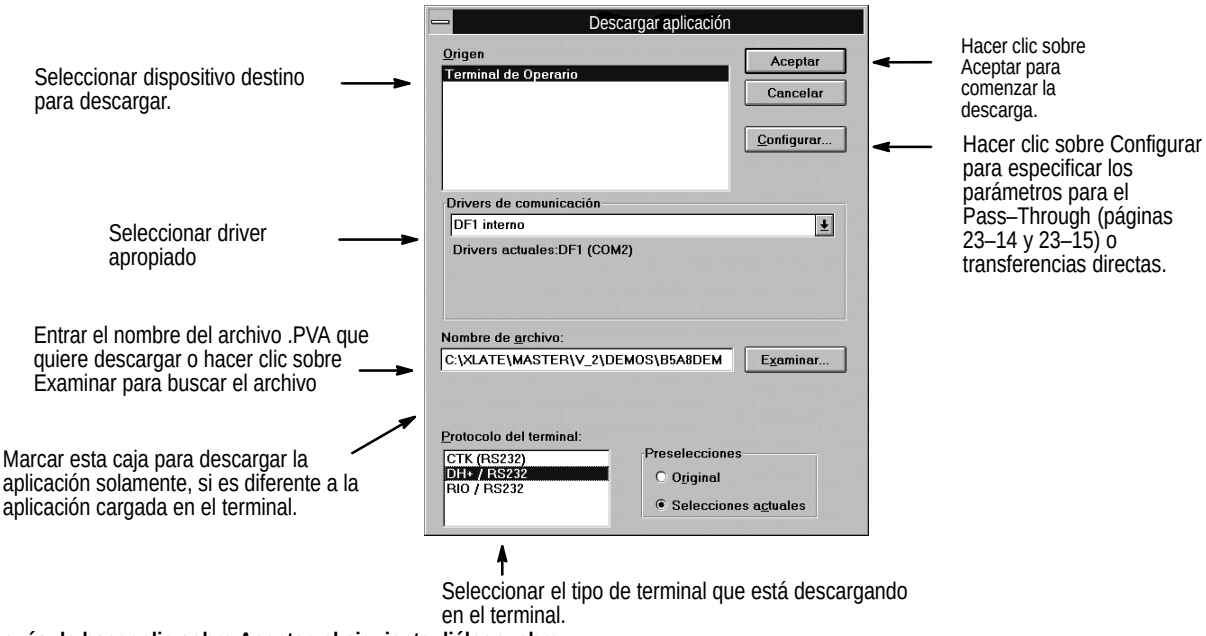
ATENCION: Al descargar usando Pass-Through con el procesador en el modo de ejecutar, verificar la dirección de rack, del terminal destino. Descargar a una dirección de rack incorrecta puede resultar en una operación inesperada o daño al equipo.

Para descargar una aplicación:

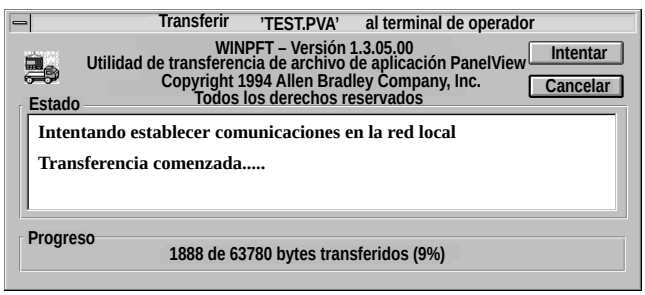
① **Hacer clic sobre la herramienta de Descargar o escoger Descargar del menú de Archivo.**

② **Seleccionar los parámetros de Descarga.**




Descargar aplicación
Origen
Terminal de Operario
Aceptar
Cancelar
Configurar...
Drivers de comunicación
DF1 interno
Drivers actuales:DF1 (COM2)
Nombre de archivo:
C:\XLATE\MASTER\V_2\DEMOS\B5A8DEM
Examinar...
Protocolo del terminal:
CTK (RS232)
DH+ / RS232
RIO / RS232
Preselecciones
Original
Selecciones actuales
Seleccionar dispositivo destino para descargar.
Seleccionar driver apropiado
Entrar el nombre del archivo .PVA que quiere descargar o hacer clic sobre Examinar para buscar el archivo
Marcar esta caja para descargar la aplicación solamente, si es diferente a la aplicación cargada en el terminal.
Hacer clic sobre Aceptar para comenzar la descarga.
Hacer clic sobre Configurar para especificar los parámetros para el Pass–Through (páginas 23–14 y 23–15) o transferencias directas.
Seleccionar el tipo de terminal que está descargando en el terminal.

③ **Después de hacer clic sobre Aceptar, el siguiente diálogo. abre**



④ **Restablecer el terminal, verifica y comienza la aplicación.**

Descargar a una tarjeta de memoria

Al descargar la tarjeta de memoria, usted puede descargar el archivo .PVA o un archivo de fuente .OFT (creado con FontTool) a uno de los siguientes drives de tarjeta:

- drive de tarjeta ATA
- drive de tarjeta DataBook TMB240 o TMB250

El formato del comando entrado en cuadro de diálogo de la configuración del comando de la tarjeta de memoria DOS, es específico para el drive de tarjeta instalado en su computadora.

- para drives de tarjeta ATA, use DOS COPY, por ejemplo:

```
COPY C:\AB\PBWIN\CONTROL.PVA M:
                  o
COPY C:\AB\PBWIN\FONT\CHINA_S.OTF M:
```

  donde M: es el drive de tarjeta ATA en su computadora.

  Las tarjetas de memoria compatibles con los drives de tarjeta ATA, incluyen No. de catálogo 2711-NM22, -NM24, -NM26.

- Para drives de tarjeta DataBook TMB240 o TMB250, la cadena de comando tiene tres parámetros, como en la página 23–17.

  Las tarjetas de memoria compatibles con drives DataBook que incluyen No. de catálogo 2711-NM11, -NM12, -NM13, -NM14.

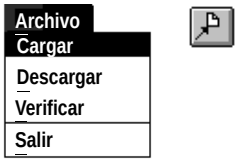
Cargar de un terminal PanelView

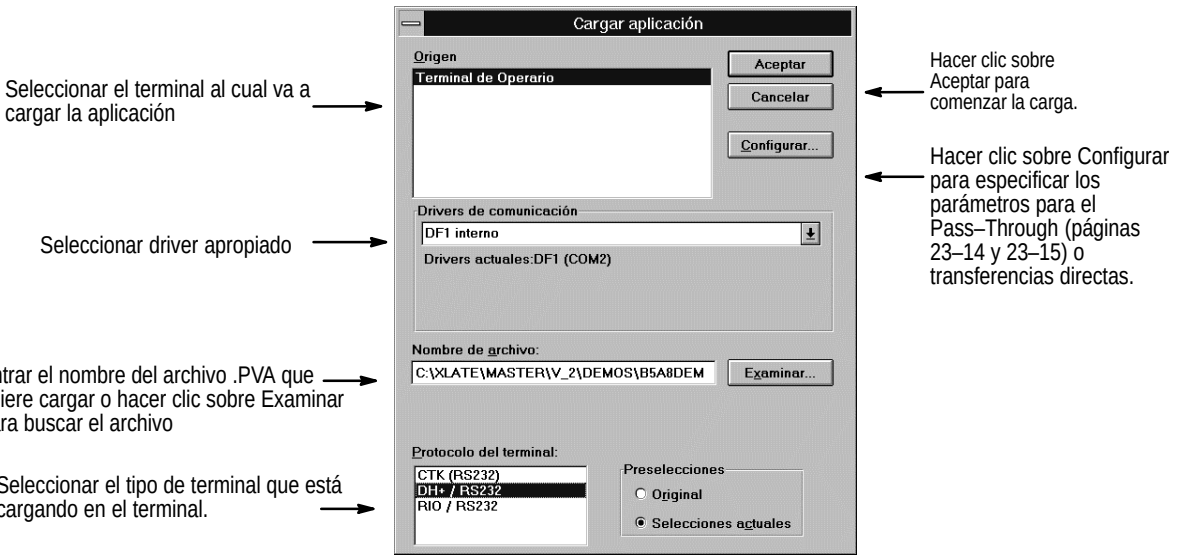
Esta sección muestra cómo cargar una aplicación de terminal PanelView. La aplicación se almacena como un archivo DOS con la extensión .PVA

Para cargar una aplicación:

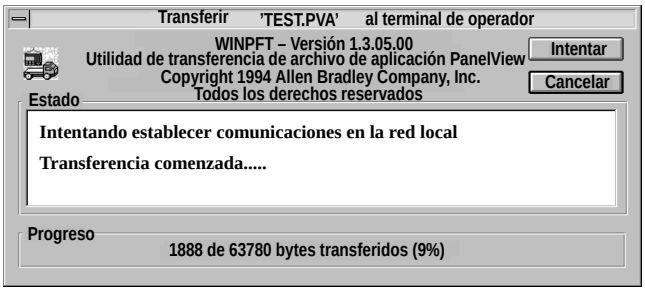
① Hacer clic sobre la herramienta de Cargar o escoger Cargar del menú de Archivo.

② Seleccionar los parámetros de Carga.




Cargar aplicación
Origen
Terminal de Operario
Aceptar
Cancelar
Configurar...
Drivers de comunicación
DF1 interno
Drivers actuales:DF1 (COM2)
Nombre de archivo:
C:\XLATE\MASTER\V_2\DEMOS\B5A8DEM
Examinar...
Protocolo del terminal:
CTK (RS232)
DH+ / RS232
RIO / RS232
Preselecciones
Original
Selecciones actuales
Seleccionar el terminal al cual va a cargar la aplicación
Seleccionar driver apropiado
Entrar el nombre del archivo .PVA que quiere cargar o hacer clic sobre Examinar para buscar el archivo
Seleccionar el tipo de terminal que está cargando en el terminal.
Hacer clic sobre Aceptar para comenzar la carga.
Hacer clic sobre Configurar para especificar los parámetros para el Pass–Through (páginas 23–14 y 23–15) o transferencias directas.

③ Después de hacer clic en Aceptar, el siguiente diálogo abre.



Bajo Selecciones actuales, escoger:

- Orignial para cargar los valores preseleccionados (valores iniciales) definidos para entradas
- Estados actuales para cargar los valores de entrada actual en el terminal.

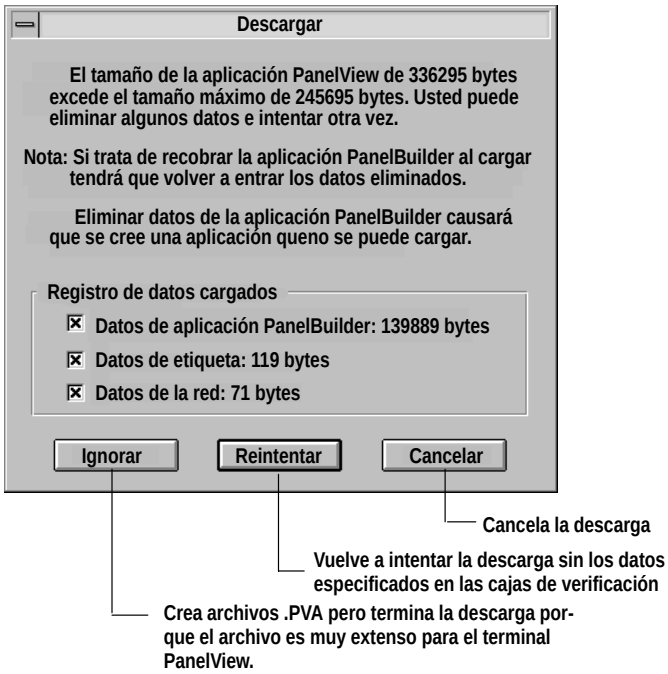
④ El diálogo es guardado al archivo .PVA y regresa al espacio de trabajo de la utilidad.

⑤ Abrir la aplicación .PVA del menú de Archivo de PanelBuilder.

El archivo .PVA es traducido automáticamente a un archivo .PBA para uso en PanelBuilder.

Reducir el tamaño de aplicaciones para descargar

Si la aplicación es demasiado grande para descargar, el siguiente cuadro de diálogo se abre. El diálogo muestra el tamaño de la aplicación y la cantidad de espacio disponible en el terminal PanelView.


Descargar
El tamaño de la aplicación PanelView de 336295 bytes excede el tamaño máximo de 245695 bytes. Usted puede eliminar algunos datos e intentar otra vez.
Nota: Si trata de recobrar la aplicación PanelBuilder al cargar tendrá que volver a entrar los datos eliminados.
Eliminar datos de la aplicación PanelBuilder causará que se cree una aplicación queno se puede cargar.
Registro de datos cargados
Datos de aplicación PanelBuilder: 139889 bytes
Datos de etiqueta: 119 bytes
Datos de la red: 71 bytes
Ignorar
Reintentar
Cancelar
Cancela la descarga
Vuelve a intentar la descarga sin los datos especificados en las cajas de verificación
Crea archivos .PVA pero termina la descarga porque el archivo es muy extenso para el terminal PanelView.

Usted puede reducir el tamaño de la aplicación eliminando:

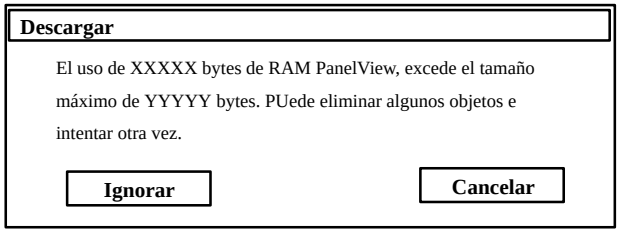
- Los Datos de la Aplicación PanelBuilder, inclusive todas las pantallas y objetos.
- La información de etiquetas para la aplicación.
- Los Datos de red, inclusive parámetros de comunicación de ejecución para el terminal PanelView y el controlador.

Consideraciones especiales:

- Si elimina los datos de la aplicación PanelBuilder, no será capaz de cargar la aplicación. Se debe volver a crear la aplicación.
- Si elimina los datos de etiqueta, será capaz de cargar la aplicación pero necesitará volver a entrar las etiquetas en el Editor de Etiquetas.
- Si elimina los datos de red, será capaz de cargar la aplicación pero tendrá que volver a entrar los parámetros de comunicación para los dispositivos en los cuadros de diálogo de la configuración del Terminal.

Exceder la memoria RAM en el terminal

El siguiente diálogo abre si la aplicación que está descargando excede la memoria RAM en el terminal PanelView.


Descargar
El uso de XXXXX bytes de RAM PanelView, excede el tamaño máximo de YYYYY bytes. PUede eliminar algunos objetos e intentar otra vez.
Ignorar
Cancelar

Crear informes

Objetivos del capítulo

Este capítulo muestra cómo crear informes de aplicación. Contiene las secciones siguientes:

Sección	Página
Tipos de informes	24–1
Conectar a una impresora	24–1
Crear e imprimir un informe	24–2
Cambiar la configuración de un informe	24–3
Establecer una impresora	24–5
Enviar el informe a un archivo	24–6

Tipos de informe

PanelBuilder le permite especificar los tipos de información a incluir en un informe.

Opciones de informe	Descripción
Descripción	Incluye la primera página de la descripción de aplicación como se entró en el cuadro de diálogo de Descripción de Aplicación.
Atributos de objetos	Lista los atributos de todos los objetos en la aplicación. Los objetos son listados de acuerdo al ID del objeto.
Texto	Lista todas las cadenas de texto en la aplicación.
Configuración del terminal	Lista los parámetros de configuración para el terminal PanelView.
Atributos de etiqueta	Lista todas las definiciones de etiqueta en la aplicación.
Configurar alarma	Lista toda la información de alarma definida por la aplicación.

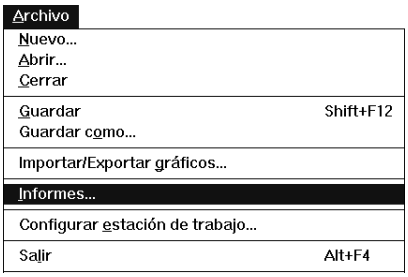
Además, puede incluir imágenes de pantalla y un resumen de objetos para todas las pantallas o para un rango de pantallas seleccionadas.

Para imprimir imágenes de pantalla, usted necesita una impresora de gráficos soportada por Windows.

Conectar a una impresora

Para instrucciones de conectar la impresora, refiérase a los manuales de usuario suministrados con su impresora y computadora.

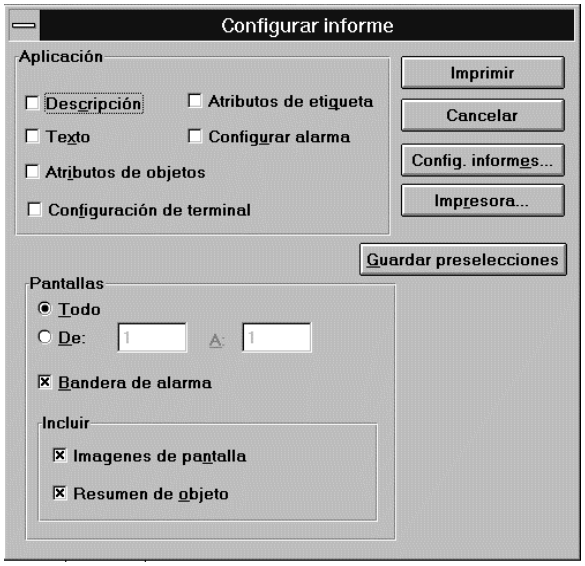
Crear e imprimir un informe



El comando de Informe en el menú de Archivo le permite crear un informe especializado que documenta todo o los aspectos específicos de una aplicación. Los informes son útiles para hacer el seguimiento de las actualizaciones y cambios de la aplicación.

Para establecer un informe:

1. Escoger Informes del menú de Archivo.



2. Bajo Aplicación, seleccionar temas a incluir en el informe, haciendo clic en las cajas apropiadas. Para desactivar un tema, borrar la caja.
3. Bajo Pantallas, seleccionar pantallas a incluir en el informe. Hacer clic en el botón de Todo para incluir todas las pantallas, o en el botón de De:, A: para incluir el rango de pantallas. Entrar el rango de número de pantallas en las cajas De: y A:.
4. La caja de Bandera de alarma especifica si usted quiere incluir la Bandera de alarma con cada pantalla. El valor predeterminado es incluir la Bandera de alarma.
5. Bajo Incluir, especificar si quiere incluir Imágenes de pantalla y/o un resumen de objetos para cada pantalla, haciendo clic en la caja de verificación apropiada. Para desactivar una opción, hacer clic otra vez en la caja de verificación.

   No seleccionar Imágenes de Pantalla al imprimir a un archivo.

Pulsar:	Para:
Imprimir	Enviar el informe a la impresora (o el archivo). Para abortar la impresión del informe, hacer clic sobre Cancelar en cualquier momento.
Cancelar	Salir del cuadro de diálogo sin imprimir el informe.
Config. informes...	Cambiar el encabezado de las páginas y la página del título del reporte. Ver la página 24–3 para más detalles.
Impresora...	Definir las selecciones de la impresora para el informe. Vea la página 24–5 para detalles.
Guardar preselecciones	Guardar las selecciones de impresión actuales como el valor predeterminado. De otra manera, el cuadro de diálogo regresa a las selecciones originales una vez es cerrado.

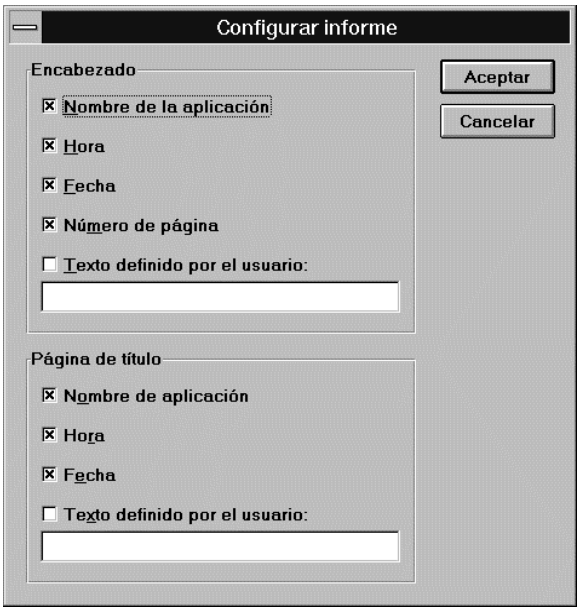
Cambiar la configuración de un informe

Usted puede especificar qué componentes aparecerán en el encabezado de las página y en la página de título de un informe.

Para cambiar el encabezado de la página y la página del título:

1. Hacer clic sobre el botón de Config. Informes desde el cuadro de Configurar informe.

El diálogo de Configurar informe.



2. Seleccionar las opciones de Encabezado y Página de título haciendo clic en las cajas de verificación apropiadas en cada área. Para desactivar una opción, hacer clic sobre la caja otra vez.

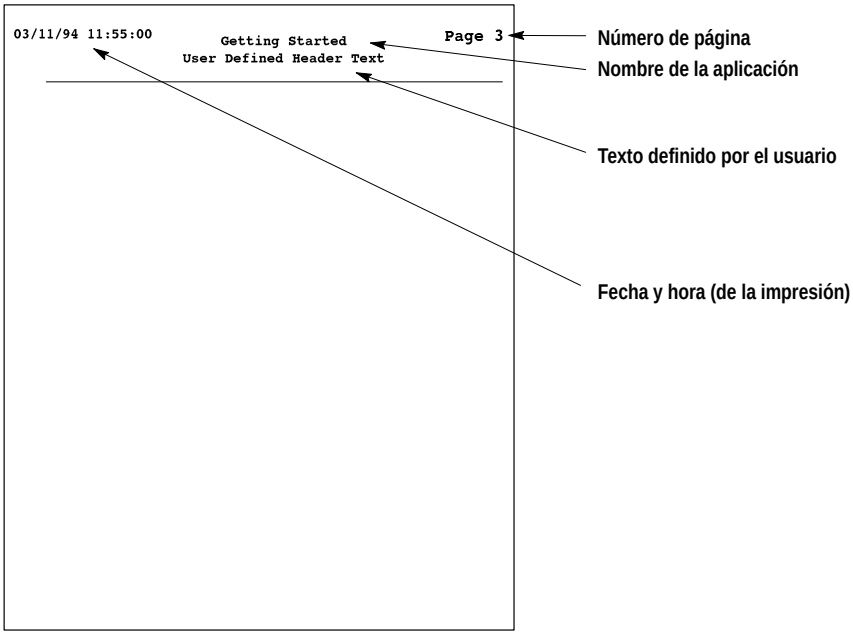
Seleccionar:	Para imprimir:
Nombre de aplicación	Nombre de la aplicación.
Hora	La hora de impresión en un formato de 24 horas: Hora/Minuto/Segundo
Fecha	La fecha de impresión en el formato: Mes/Día/Año
Número de página	Números consecutivos de las páginas (incluye página de título).
Texto definido por el usuario	Hasta 80 caracteres (inclusive espacios) de texto definido por el usuario.

La próxima página muestra dónde aparece cada opción en el encabezado de página y la página de título de un informe.

3. Al terminar, hacer clic en el botón de Aceptar. O hacer clic sobre Cancela para salir del diálogo sin guardar los cambios.

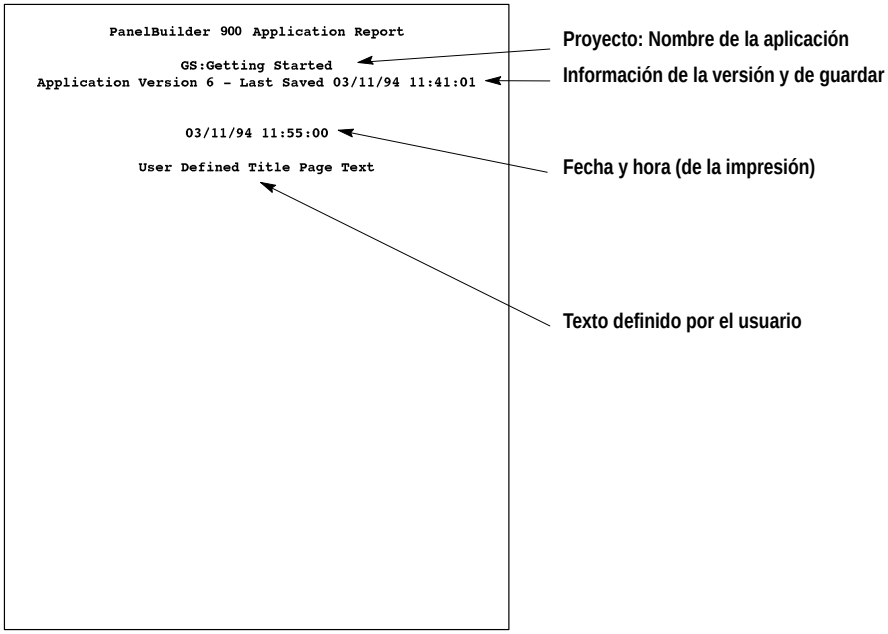
Encabezado

El encabezado aparece en cada página de un informe excepto en la página del título.



Página de título

La página de título es la primera página impresa en un informe.


PanelBuilder 900 Application Report
GS:Getting Started
Application Version 6 - Last Saved 03/11/94 11:41:01
03/11/94 11:55:00
User Defined Title Page Text
Proyecto: Nombre de la aplicación
Información de la versión y de guardar
Fecha y hora (de la impresión)
Texto definido por el usuario

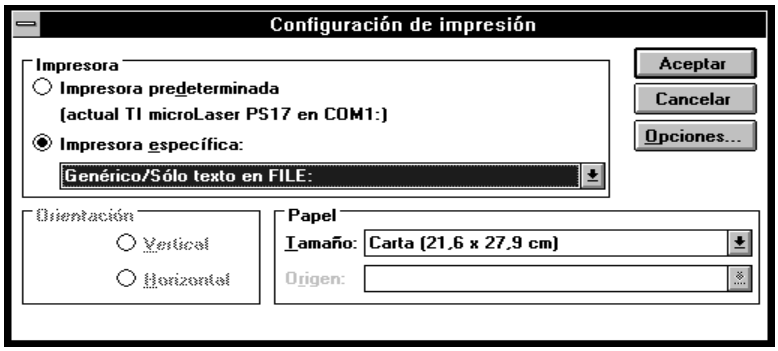
Establecer una impresora

Para imprimir un informe, una impresora debe estar conectada a su computadora y su computadora debe reconocer la impresora como una impresora válida. Vea su Guía de Usuario de Microsoft Windows para detalles de configuración de drivers de impresión.

Para establecer la impresora:

1. Hacer clic sobre el botón de Especificar impresora, desde el diálogo de Configurar informe.

El diálogo estándar de Imprimir en Microsoft, se abre.



2. Establecer los atributos apropiados para su impresora.

3. Hacer clic sobre el botón de Opciones para entrar las opciones específicas a la impresora que está usando. El cuadro de diálogo de Opciones es diferente para cada tipo de impresora

4. Al terminar, hacer clic sobre el botón de Aceptar. O hacer clic sobre Cancelar para salir del cuadro de diálogo sin guardar los cambios.

Si su impresora no está en la lista:

- Verificar la compatibilidad de hardware entre su impresora y una de las impresoras en la lista.
- Verificar si su impresora tiene un modo de emulación que es compatible con uno de las impresoras en la lista
- Puede que usted necesite instalar un driver de impresora para su impresora. Refiérase a la Guía de Usuario de Microsoft Windows

Enviar el informe a un archivo

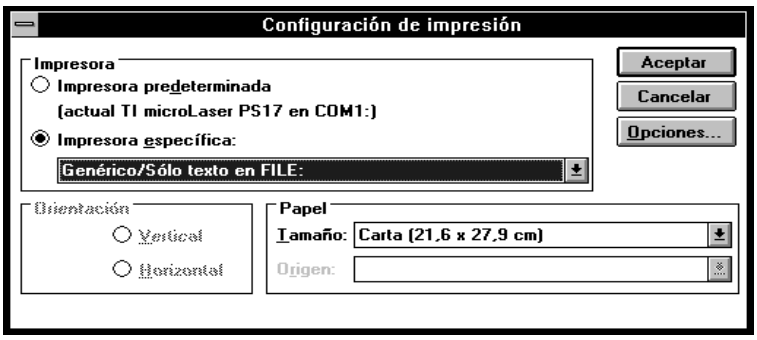
Para enviar un informe a un archivo, la impresora Genérico/Sólo Texto debe estar instalada y debe estar conectada al puerto ARCHIVO: de la impresora en su computadora. Este drive de impresora le permite imprimir texto, pero no gráficos.

Usted puede instalar esta impresora desde el icono de Impresora de la ventana de Panel de Control, en la Administración del Programa. Para más detalles, vea su Guía de Usuario de Microsoft Windows.

Para enviar un informe a un archivo:

1. Hacer clic sobre el botón de Especificar impresora, desde el diálogo de Configurar informe.

El cuadro de diálogo estándar de la configuración de Impresión de Microsoft Windows se abre.



2. Bajo Especificar impresoras, seleccionar Genérico/Texto solamente en ARCHIVO: como se muestra abajo.

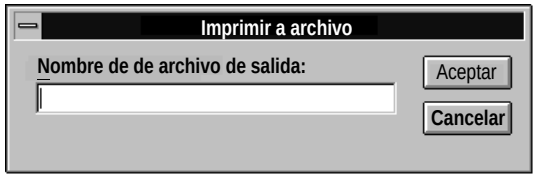
Si Genérico/Texto Sólo en ARCHIVO: no es una opción disponible en la lista, usted debe instalar esta opción de impresora.

Si su aplicación usa texto de tamaño grande, abrir el diálogo de Opciones y activar el Retorno de línea.

3. Hacer clic sobre Aceptar

4. Hacer clic sobre el botón de Imprimir desde el diálogo de Configurar informe.

El diálogo de Imprimir a archivo se abre.



5. En la caja de Nombre de archivo de salida, entrar el nombre del archivo a recibir el informe.

El directorio predetermianado es C:\AB\PBWIN\.

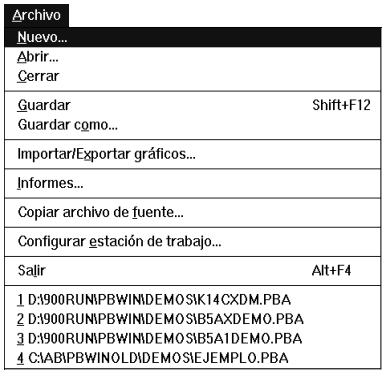
6. Hacer clic sobre Aceptar, para enviar el informe al archivo.

Si el nombre del archivo ya existe, se le dá la opción de substituirlo o de entrar otro nombre para el archivo.

Hacer clic sobre Cancelar si en cualquier momento para anular la operación.

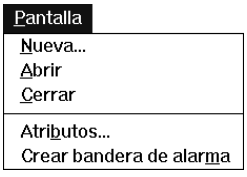
Resumen de comandos

Menú de Archivo



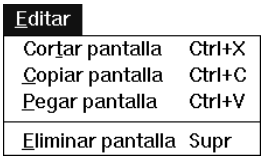
Escoger:	Para:
Nuevo	Crear una aplicación nueva para un terminal PanelView.
Abrir	Abrir un archivo de aplicación existente y mostrar la lista de todas las pantallas en la aplicación.
Cerrar	Cerrar el archivo de aplicación.
Guardar	Guardar los cambios al archivo de aplicación (desde la última vez que se guardó) y substituir la versión previa almacenada en el disco.
Guardar Como...	Guardar una copia del archivo de aplicación bajo un nombre nuevo y con todos los cambios que usted hizo. El archivo original se mantiene intacto.
Copiar archivo de fuente...	Copia un archivo de fuente guardado en PBWIN\FONT a una tarjeta flash ATA insertada en el drive de tarjeta ATA en su computadora.
Importar/Exportar gráficos...	Importar un gráfico de mapa de bits creado con otro programa. El mapa de bits se puede importar de un archivo o del portapapeles. También puede exportar un gráfico de mapa de bits a un archivo o al portapapeles.
Informes...	Generar un informe personalizado para una aplicación usando el formato predeterminado o el formato establecido. Los informes se pueden imprimir o guardar en un archivo.
Configurar estación de trabajo...	Dar acceso la Utilidad de Configuración INTERCHANGE para configurar las comunicaciones serie requeridas para transferir aplicaciones a su computadora.
Salir	Salir del PanelBuilder y regresar al escritorio de Windows.
1 Nombre de archivo 2 Nombre de archivo 3 Nombre de archivo 4 Nombre de archivo	Abrir el archivo abierto más recientemente. El final del menú muestra los 4 archivos de aplicación abiertos con el más reciente primero en la lista.

Menú de Pantalla



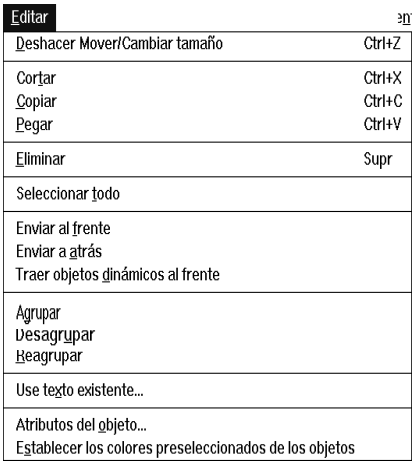
Escoger:	Para:
Nueva...	Crear y abrir una pantalla nueva en el archivo de aplicación.
Abrir...	Abrir pantallas existentes en el archivo de aplicación.
Cerrar...	Cerrar la pantalla activa.
Atributos...	Volver a nombrar, y volver a enumerar o cambiar el color de fondo de la pantalla activa o seleccionada.
Crear bandera de alarma	Crear un visualizador en el cual los mensajes de alarma y los botones de alarma aparecen. La bandera es global a todas las pantallas.

Menú de Editar pantallas



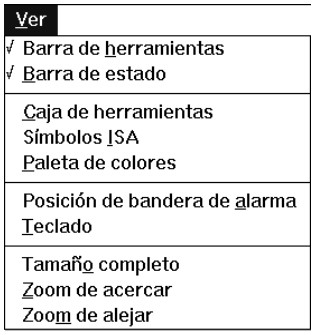
Escoger:	Para:
Cortar pantalla	Eliminar las pantallas seleccionadas en la aplicación y colocarlas en el portapapeles. Lo que corta permanece en el portapapeles hasta que lo cambia o sale de Windows.
Copiar pantalla	Copiar al portapapeles las pantallas seleccionadas, dejando intactas las pantallas originales. Usar este comando para copiar pantallas de una aplicación a otra o dentro de la misma aplicación.
Pegar pantalla	Poner las pantallas que están en el portapapeles, en la aplicación.
Eliminar pantalla	Eliminar las pantallas seleccionadas en la aplicación, sin colocarlas en el portapapeles.

Menú de Editar objetos



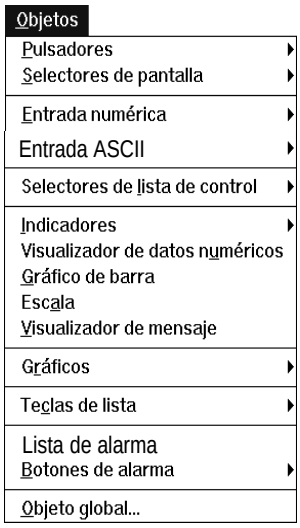
Escoger:	Para:
Deshacer	Invertir la operación de editar más reciente: Cortar, Copiar, Pegar, Eliminar, Seleccionar Todo, Enviar al frente, Deshacer, Agrupar/Desagrupar/Reagrupar.
Cortar	Eliminar los objetos seleccionados en la pantalla y colocarlos en el portapapeles. Lo que corta permanece en el portapapeles hasta que lo cambia o sale de Windows.
Copiar	Copiar al portapapeles los objetos seleccionados dejando intactas las pantallas originales. Usar este comando para copiar objetos de una pantalla a otra. Lo que copia permanece en el portapapeles hasta que lo cambia o sale de Windows.
Pegar	Poner objetos del portapapeles a la pantalla. Los objetos permanecen el el portapapeles aún despues de la operación de Pegar.
Eliminar	Eliminar los objetos seleccionados en la pantalla, sin colocarlos en el portapapeles.
Seleccionar todo	Seleccionar todos los objetos en la pantalla.
Enviar al frente	Mover el objeto seleccionado al frente de otros objetos.
Enviar a atrás	Mover el objeto seleccionado detrás de otros objetos.
Traer objetos dinámicos al frente	Mover todos objetos dinámicos al frente de otros objetos. Usar este comando después de terminar una pantalla de aplicación, para verificar cómo aparecerá la pantalla en el terminal.
Agrupar	Agrupar dos o más objetos como una sola unidad.
Desagrupar	Separar los objetos agrupados.
Reagrupar	Volver a juntar un grupo de objetos.
Use texto existente ...	Abrir un diálogo que le permite tener acceso a todas las cadenas de texto en la aplicación.
Atributos del objeto ...	Abrir un cuadro de diálogo para el objeto seleccionado que le permite editar los atributos. También puede hacer doble clic en un objeto para editar sus atributos.
Establecer los colores preseleccionados de los objetos	Establecer selecciones de color para los objetos del mismo tipo.

Menú de Ver



Escoger:	Para:
Barra de herramientas	Conmutar entre activa o inactiva.
Barra de estado	Conmutar la barra de estado entre activa o inactiva.
Caja de herramientas	Conmutar la caja de herramientas de control, visualizador y objetos gráficos entre activa o inactiva.
Símbolos ISA	Conmuta símbolos ISA entre activa o inactiva.
Paleta de colores	Conmutar la paleta de colores entre actia o inactiva (en Terminales de Color solamente)
Posición de bandera de alarma	Volver a poner la Bandera de alarma en pantalla de aplicación.
Teclado	Conmutar el teclado numérico entre activado o desactivado, para todas las pantallas.
Tamaño completo	Regresar la pantalla a su tamaño completo. Se usa con Zoom de acercar y Zoom de alejar.
Zoom de acercar	Aumentar la pantalla para que los objetos se vean más grande. Usted puede aumentar la ampliación varias veces. Seleccionando Zoom de acercar.
Zoom de alejar	Reducir la pantalla para que los objetos se vean más pequeños. Disminuir la ampliación con Zoom de alejar.

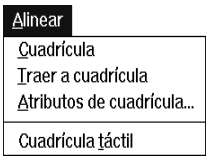
Menú de Objetos



Escoger:	Para:
Pulsadores ►	Abrir submenú que permite crear un pulsador momentáneo, mantenido, enclavado, estado múltiple.
Selectores de pantalla ►	Abrir submenú que permite crear un botón de Ir A, Ir A Pantalla de Config o de Regresar a Pantalla. De este submenú, también puede crear una lista de pantallas de la cual se puede seleccionar una pantalla.
Entrada numérica ►	Abrir submenú que permite crear objeto de punto de cursor un botón de activar el teclado. Ambos objetos, cuando se seleccionan, activan la memoria auxiliar y el teclado del terminal, para la entrar datos numéricos.
Entrada ASCII ►	Abrir submenú que permite crear un objeto de punto de cursor o un botón de activar el teclado. Ambos objetos, cuando se seleccionan, activan la memoria auxiliar para entrar una cadena de caracteres.
Selectores de lista de control ►	Abrir submenú que permite crear una lista estándar o una lista de control gobernada.
Indicadores ►	Abrir submenú para crear indicador/lista de estado múltiple.
Visualizador de datos numéricos	Crear un visualizador de datos numéricos.
Gráfico de barras	Crear un gráfico horizontal o vertical, sin escala.
Escala	Crear una escala con marcas a la derecha, la izquierda, arriba o abajo, de un gráfico de barra.
Visualizador de mensaje	Crear una escala con marcas a la derecha, la izquierda, arriba o abajo, de un gráfico de barra.
Gráficos ►	Abrir submenú para crear líneas, formas, dibujos a mano y texto de fondo.
Teclas de lista ►	Abrir submenú de teclas (Mover arriba, abajo, Inicio, Final, Re–Página, Av–Página, Retroceder, Entrar). ①
Lista de alarmas	Crear lista de alarma para mostrar alarmas disparadas.
Botones de alarma ►	Abrir submenú para Bandera de alarma (Rec., Borrar, Imprimir, Borrar lista, Imprimir lista, Reconocer todo).
Objeto global...	Abrir diálogo para escoger objeto global para pantalla.

① Requerido en pantallas táctiles PV 900/1400, para mover el cursor en la pantalla o lista de control.

Menú de Alinear

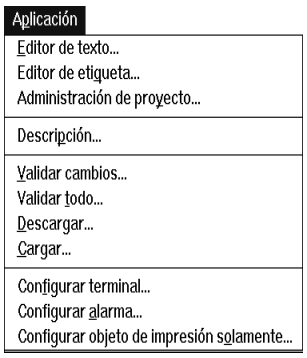


Escoger:	Para:
Cuadrícula	Conmutar la cuadrícula entre activa o inactiva. Una marca de verificación (✓) al lado del comando significa que la cuadrícula está activa. Para desactivar la cuadrícula, escoja la orden otra vez.
Traer a cuadrícula	Traer los objetos en la cuadrícula de la pantalla. Los terminales de pantalla táctil tienen la función de Traer en la Cuadrícula, la cual automáticamente fuerza todos los controles a alinearse con la cuadrícula táctil.
Atributos de cuadrícula...	Establecer, en los ejes X e Y (en pixels), el espacio de las líneas en la cuadrícula de la pantalla. Los atributos de cuadrícula no son ajustable en la cuadrícula táctil.
Cuadrícula táctil	Conmutar la célula de la cuadrícula entre activa o inactiva. Una marca de verificación (✓) al lado del comando significa que la cuadrícula está activa.Para desactivar la cuadrícula, escoja la orden otra vez. En las cuadrículas táctiles, los pulsadores se mueven y se les dá tamaño en incrementos de células, aúnque la cuadrícula no sea visible.

Menú de Formatear

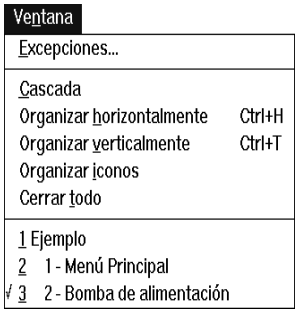
Escoger:	Para:
Próximo estado	Cambiar el estado de un objeto de estado múltiple o lista el objeto del próximo estado para que pueda entrar texto interior o un gráfico para ese estado.
Estado previo	Cambiar el estado de un objeto de estado múltiple o lista el objeto del estado previo para que pueda entrar texto interior o un gráfico para ese estado.
Texto interior	Definir el texto interior para cada estado de un objeto.
Gráfico interior	Seleccionar e insertar un gráfico para cada estado de un objeto de estado múltiple.
Tamaño de texto ►	Abrir un submenú que le permite establecer el tamaño del texto seleccionado.
Alinear texto ►	Abrir un submenú que le permite alinear el texto a la izquierda, la derecha o el centro.
Subrayar	Conmutar Subrayar entre activado y desactivado, para el texto seleccionado.
Ajustar línea (Word Wrap)	Conmutar Ajustar línea (Word wrap) entre activado y desactivado, para el texto seleccionado.
Variable incrustada ►	Abrir un submenú para insertar una hora, fecha o variable numérica. o ASCII en una cadena de texto. También le permite editar un callout.
Color frontal ►	Abrir un submenú para seleccionar un color frontal para un objeto, texto o gráfico.
Color de fondo ►	Abrir un submenú para seleccionar un color de fondo para un objeto, texto o gráfico.
Conmutar frente/fondo	Conmutar los colores frontales y de fondo de un objeto, texto o gráfico.
Parpadear	Conmutar Parpadear entre activado y inactivado, para el texto seleccionado.
Patrón de relleno ►	Abrir un submenú que le permite seleccionar Patrón de relleno para los objetos seleccionados.
Forma ►	Abrir un submenú que le permite cambiar la forma de los objetos seleccionados.
Tipo de línea ►	Abrir un submenú que le permite cambiar el tipo de borde de los objetos seleccionados.

Menú de Aplicación



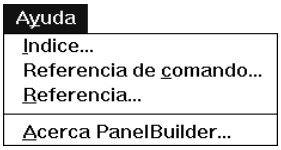
Escoger:	Para:
Editor de texto...	Abrir el editor de texto que almacena todas las cadenas de texto en la aplicación. Desde el Editor de texto usted pued ecrear, editar, filtrar, clasificar e imprimir mensajes.
Editor de etiqueta...	Abrir editor de etiquetas para ver, añadir, editar info. para una aplicación. La información es específica a la red de comunicación donde la aplicación ejecutará.
Administración de proyecto...	Abrir el cuadro de diálogo de la Administración de proyecto para manipular (visualizador, crear, copiar, renombrar, eliminar) proyectos y para manipular (crear, copiar, renombrar, eliminar) dispositivos en proyectos.
Preferencias...	Controlar si las etiquetas/dispositivos de aplicación validan en la base de datos del proyecto al abrir una aplicación.
Descripción...	Entrar descripción de aplicación y cambiar nombre. Muestra cuándo guardó la última versión de la aplicación.
Validar cambios...	Sólo validar los cambios a la aplicación desde la última validación. La validación se hace pantalla por pantalla..
Validar todo...	Verificar si la aplicación tiene errores o advertencias. Este comando es útil para verificar la exactitud de una aplicación antes de descargarla a un PanelView.
Descargar...	Descargar aplicación a un terminal de operador, tarjeta de memoria o archivo. Puede descargar a un terminal de una computadora en la red DH +, usando Pass–Through.
Cargar...	Cargar aplicación al PanelBuilder desde un PanelView, usando una conexión directa o el Pass–Through.
Configurar terminal...	Establecer parámetros de ejecución de comunicaciones o parámetros operativos para el PanelView, inclusive las opciones de conexión, formato de hora/fecha, estado /control del terminal y opciones avanzadas como selección de auto–repetición para teclas o células táctiles.
Configurar alarma...	Definir mensajes de alarma, disparos de alarma y parámetros globales que se aplican al sistema de alarma.
Configurar objeto de impresión solamente...	Definir un mensaje de objeto de impresión solamente. Los mensajes son impresos al ser disparados, no cuando de muestran en el Visualizador de mensajes.

Menú de Ventana



Escoger:	Para:
Excepciones...	Abrir el diálogo de Excepciones que muestra los errores creados durante la validación de la aplicación. Usar esta ventana como referencia mientras corrije errores.
Cascada	Organizar las pantallas abiertas en el área de trabajo para que se superpongan una a la otro, con la barra del título de cada pantalla permaneciendo visible.
Organizar horizontalmente	Organizar pantallas abiertas horizontalmente en el área de trabajo.
Organizar verticalmente	Organizar las pantallas abiertas verticalmente en el área de trabajo.
Organizar iconos	Organizar los iconos para que estén espaciados uniformemente en el fondo del área de trabajo y no se superpongan.
Cerrar todo	Cerrar todas las pantallas activas pero no cierra el archivo de aplicación.
1 Ejemplo 2 1 – Menú Principal ✓3 2 – Bomba de alimentación	Activar una pantalla abierta. El botón del menú de Ventana, muestra una lista de pantallas abiertas. Una marca de verificación (✓) aparece al lado de la pantalla activa.

Menú de Ayuda



Escoger:	Para:
Indice...	Mostrar una lista de todos los temas de Ayuda que están disponibles.
Referencia de comando...	Mostrar una descripción de cada herramienta y comando de menú en PanelBuilder.
Referencia...	Mostrar una lista de temas de Ayuda disponibles para el PanelBuilder.
Acerca PanelBuilder...	Mostar información del derecho de autor e información de revisión acerca de PanelBuilder 900.

Repaso de la Barra de herramientas y los mapas de bits

Este apéndice contiene una descripción breve de todas las herramientas PanelBuilder que están disponibles en la barra de herramientas, la barra de formato y las cajas de herramientas. También propociona una lista de todos los archivos .BMP que el PanelBuilder proporciona en el directorio C:\AB\PBWIN\PBLIB.

Barra de herramientas

Herramientas de archivo

	Archivo nuevo	Crear un archivo de aplicación nuevo.
	Abrir archivo	Abrir un cuadro de diálogo que le permite abrir un archivo de aplicación existente.
	Guardar archivo	Guardar cambios al archivo de aplicación.

Herramientas de pantalla

	Pantalla nueva	Crea una pantalla de aplicación nueva.
	Abrir pantalla	Abre una pantalla de aplicación existente.

Herramientas de editar

	Cortar	Corta la selección y la pone en el Portapapeles.
	Copiar	Copia la selección al Portapapeles.
	Pegar	Pega el contenido del Portapapeles.
	Deshacer	Deshace la última operación editada.

Barra de herramientas

Herramientas de editar

	Atributos del Objeto	Abrir el cuadro de diálogo que le permite editar los atributos del objeto seleccionado.
	Próximo estado Estado previo	Cambiar el estado de un objeto de lista o de estado múltiple al próximo estado o al estado previo. La caja de estado muestra el estado actual.
	Texto Interior	Añadir o edita el texto interior para cada estado de un objeto.
	Gráfico Interior	Añadir o cambiar un gráfico interior al estado seleccionado de un objeto de estado múltiple.
	Zoom para acercar	Aumentar lo que se ve en la pantalla, a la próxima magnificación.
	Zoom para alejar	Disminuir lo que se ve en la pantalla, a la magnificación anterior.

Barra de Formato

Herramientas de formatear objetos

	Parpadear	Conmutar parpadear (activado o desactivado) para el objeto seleccionado o de un estado seleccionado para el objeto.
	Conmutar frente/fondo	Conmutar los colores frontales y de fondo de un objeto seleccionado o de un estado seleccionado para el objeto.
	Patrón de relleno	Cambiar el patrón de relleno de un objeto o de un estado seleccionado para un objeto.
	Tipo de línea	Cambiar el tipo de línea de un objeto seleccionado
	Forma	Cambiar la forma de un objeto seleccionado.
	Agrupar	Agrupar los objetos seleccionados como una sola unidad.
	Desagrupar	Desagrupar los objetos seleccionados.
	Traer al frente	Mover el objeto seleccionado al frente de otros objetos.
	Enviar a atrás	Mover el objeto seleccionado detrás de otros objetos.

Herramientas de formatear texto

	Parpadear	Conmutar parpadear (activado o desactivado) para el texto seleccionado.
	Subrayar	Conmutar subrayar (activado o desactivado) para el texto seleccionado.
	Conmutar frontal/de fondo	Conmutar el video inverso (activado o desactivado) para el texto seleccionado.
	Tamaño de texto	Aumentar o disminuir el tamaño del texto seleccionado.
	Alinear a la izquierda	Alinear a la izquierda, el texto seleccionado.
	Centrar	Centrar el texto seleccionado.
	Alinear a la derecha	Alinear a la derecha, el texto seleccionado.
	Variable incrustada	Insertar la hora, fecha o variable numérica, o ASCII en una cadena de texto. También le deja editar una variable.
	Texto existente	Abrir el cuadro de diálogo de Texto Existente.
		Edita el texto interior de un objeto.

Herramienta de gráfico interior

	Seleccionar un gráfico interior desde la lista de mapas de bits importados.
Importa/Exporta Gráficos	Abrir el diálogo de Importar/Exportar.

Cajas de herramientas

Herramientas gráficas

	Flecha de selección	Cancelar la selección de una herramienta.
	Línea	Dibujar una línea recta.
	Líneas conectadas	Dibujar líneas conectadas que dibujan formas.
	Rectángulo	Dibujar un rectángulo o un cuadrado.
	Elipse	Dibujar una elipse.
	Forma libre	Hacer un dibujo contínuo de forma libre.
	Texto de fondo	Dibujar una caja de texto en el cual se puede entrar texto.
	Escala	Crear una escala horizontal o vertical con rayitas arriba, abajo, a la derecha o a la izquierda.
	Importar/Exportar Gráficos	Abrir el cuadro de diálogo de Importar/Exportar Gráficos.
	Imagen gráfica	Dibujar un borde en donde insertar una imagen gráfica.

Herramienta de control y visualización

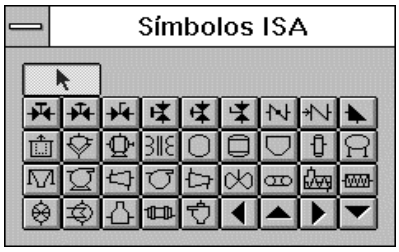
	Pulsador Momentario	Crear un pulsador momentáneo.
	Pulsador Mantenido	Crear un pulsador mantenido.
	Pulsador Enclavado	Crear un pulsador enclavado.
	Pulsador de Estado Múltiple	Crear un pulsador de estado múltiple.
	Botón de Ir A Pantalla	Crear un botón de seleccionar una pantalla, el cual, al ser presionado le permite al operario regresar a una pantalla específica.
	Botón de Regresar a Pantalla	Crear un botón de seleccionar una pantalla, el cual, al ser presionado le permite al operario regresar a la pantalla previa.
	Selector de la Lista de Pantalla	Crear una lista vertical de controles de pantalla de la cual el operario puede escoger una pantalla.
	Selector de la Lista de Control	Crear una lista vertical de controles de operador
	Punto de Cursor de Entrada Numérica	Crear un objeto de punto de cursor el cual activa la memoria auxiliar y el teclado para entrada de datos numéricos.
	Botón de Activar Teclado de Entrada Numérica	Crear un botón que activa el teclado para la entrada de datos numéricos.
	Indicador de Estado Múltiple	Crear un indicador de estado múltiple.
	Indicador de lista	Crear un indicador de lista.
	Visualización de Datos Numéricos	Crear un visualizador de datos numéricos.
	Gráfico de barra	Crear gráfico de barra horizontal o vertical que se llena desde arriba, abajo, la izquierda o la derecha.
	Visualizador de mensajes	Crear un visualizador de mensajes para mostrar información o instrucciones de operario.
	Objeto Global	Abrir un cuadro de diálogo que le permite acceder a visualizadores de control y objetos que ha establecido como objetos globales.

Herramientas de Teclas de Lista

Las siguientes teclas son requeridas en las pantallas táctiles de PanelView 900/1400 para poder mover el cursor en una Lista de Control o Selector de Lista de Control, y para seleccionar un item de la lista.

	Mover hacia arriba	Mover el cursor al item previo en la lista.
	Mover hacia abajo	Mover el cursor al próximo item en la lista.
	Inicio	Mover el cursor al item en el principio de la lista.
	Fin	Mover el cursor al último item en la lista.
	Re Página	Mover el cursor a la página previa de la lista.
	Av Página	Mover el cursor a la próxima página de la lista.
	Retroceder	Regresar el cursor a la selección iluminada.
	Entrar	Confirmar la selección y muestra la pantalla.

Caja de herramientas de Símbolos ISA

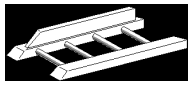


	Flecha de Selección	Cancela la selección de símbolo ISA.
	Válvula horizontal con actuador	Dibuja una válvula horizontal con actuador.
	Válvula horizontal-con actuador obturador	Dibuja una válvula horizontal con actuador obturador.
	Válvula horizontal-con actuador manual	Dibuja una válvula horizontal con actuador manual.
	Válvula vertical con actuador	Dibuja una válvula vertical con actuador/
	Válvula vertical con actuador obturador	Dibuja una válvula vertical con actuador obturador.
	Válvula vertical con actuador manual	Dibuja una válvula vertical con actuador manual.
	Válvula de mariposa	Dibuja una válvula de mariposa.
	Válvula de comprobación	Dibuja una valvula de comprobación.
	Válvula de alivio	Dibuja una válvula de alivio
	Filtro Líquido	Dibuja filtro líquido.
	Filtro de vacío	Dibuja filtro de vacío.
	Motor electrico	Dibuja un motor eléctrico.
	Transformador eléctrico	Dibuja un transformador eléctrico.
	Vasija	Dibuja una vasija.
	Reactor	Dibuja un reactor.
	Recipiente de Almacenamiento	Dibuja un recipiente de almacenamiento.
	Torre de destilación	Dibuja una torre de destilación.
	Vasija de almacenamiento a presión	Dibuja una vasija de almacenamiento a presión.
	Vagón de pesar	Dibuja un vagón de pesar.
	Bomba	Dibuja una bomba.
	Turbina	Dibuja una turbina.

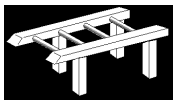
	Ventilador	Dibuja un ventilador.
	Compresor	Dibuja un compresor.
	Agitador	Dibuja un agitador.
	Transportador	Dibuja un transportador.
	Transportador de tornillo sin fín	Dibuja un transportador de tornillo sin fin.
	Mezclador en línea	Dibuja un mezclador en línea.
	Alimentador rotativo	Dibuja alimentador rotativo.
	Intercambiador	Dibuja unn intercambiador.
	Horno	Dibuja un horno
	Horno rotativo	Dibuja un horno rotativo.
	Separador de ciclón	Dibuja un separador de ciclón.
	Flecha izquierda	Dibuja una flecha hacia la izquierda.
	Flecha arriba	Dibuja una flecha a hacia arriba.
	Flecha derecha	Dibuja una flecha hacia la derecha.
	Flecha abajo	Dibuja una flecha hacia abajo.

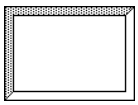
Mapas de bits

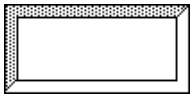
Esta sección proporciona una lista de mapas de bits que el PanelBuilder proporciona en el directorio C:\AB\PBWIN\PBLIB. Estos mapas de bits pueden ser importados en su aplicación desde el cuadro de diálogo Importar/Exportar gráficos.


cnv2.bmp

cnv3.bmp


cnvy1.bmp


m_3dpb.bmp


m_s3dpb.bmp

3dpb_b.bmp

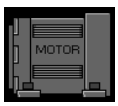
3dpb_g.bmp

3dpb_gr.bmp

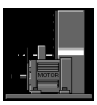
3dpb_r.bmp

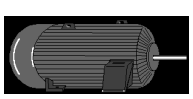
3dpb_y.bmp

mtr1.bmp



mtr2.bmp


mtr3.bmp


mtr6.bmp

pausepb.bmp

pipe14.bmp

pipe15.bmp

pipe16.bmp

pipe21.bmp

pipe22.bmp

pipe23.bmp

pipe24.bmp

pipe25.bmp

pipe26.bmp

pipe27.bmp

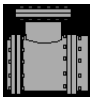
pipe28.bmp

pipe29.bmp

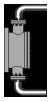
pipe3.bmp

pipe34.bmp

pipe35.bmp


pipe1.bmp

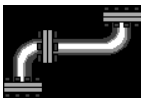
pipe4c.bmp


pipe5.bmp

sw3.bmp

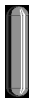
pipe6.bmp

tank1.bmp


pipe7.bmp

tanka.bmp

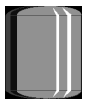
pipe8.bmp


tanke.bmp

pipe9.bmp

tankf.bmp

startpb.bmp


tankg.bmp

stoppb.bmp

tankh.bmp

resetpb.bmp

tankh2.bmp

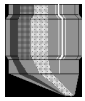
s3dpb_b.bmp

tankj.bmp

s3dpb_g.bmp

tankk.bmp

s3dpb_gy.bmp


tankl.bmp

s3dpb_r.bmp

vlv1.bmp

s3dpb_y.bmp

vlv1b.bmp

sw1.bmp

vlv3.bmp

sw2.bmp

vlv4.bmp

Hojas de trabajo de PanelBuilder

- Hojas de trabajo para Pantalla Táctil 550/600
- Hojas de trabajo para Pantalla de Teclado 550/600
- Hojas de trabajo para Pantalla Táctil 900/1000/400
- Hojas de trabajo para Pantalla de Teclado 900/1000
- Hojas de trabajo para Pantalla de Teclado 1400
- Hojas de trabajo para Direccioness

Hojas de Trabajo para Pantalla Táctil
Terminal PanelView 550/600

Nombre de proyecto: _____

Nombre de aplicación _____ Nombre/Número de pantalla _____

F1	F2	F3	F4	F5
F6	F7	F8	F9	F10

Nombre de proyecto: _____

Nombre de aplicación _____ Nombre/Número de pantalla _____

F1	F2	F3	F4	F5
F6	F7	F8	F9	F10

Hojas de Trabajo para Pantallas de Teclado
Terminal PanelView 550/600

Nombre de proyecto: _____

Nombre de aplicación: _____ Nombre/Número de pantalla: _____

F1	F2	F3	F4	F5
F6	F7	F8	F9	F10

Nombre de proyecto: _____

Nombre de aplicación: _____ Nombre/Número de pantalla: _____

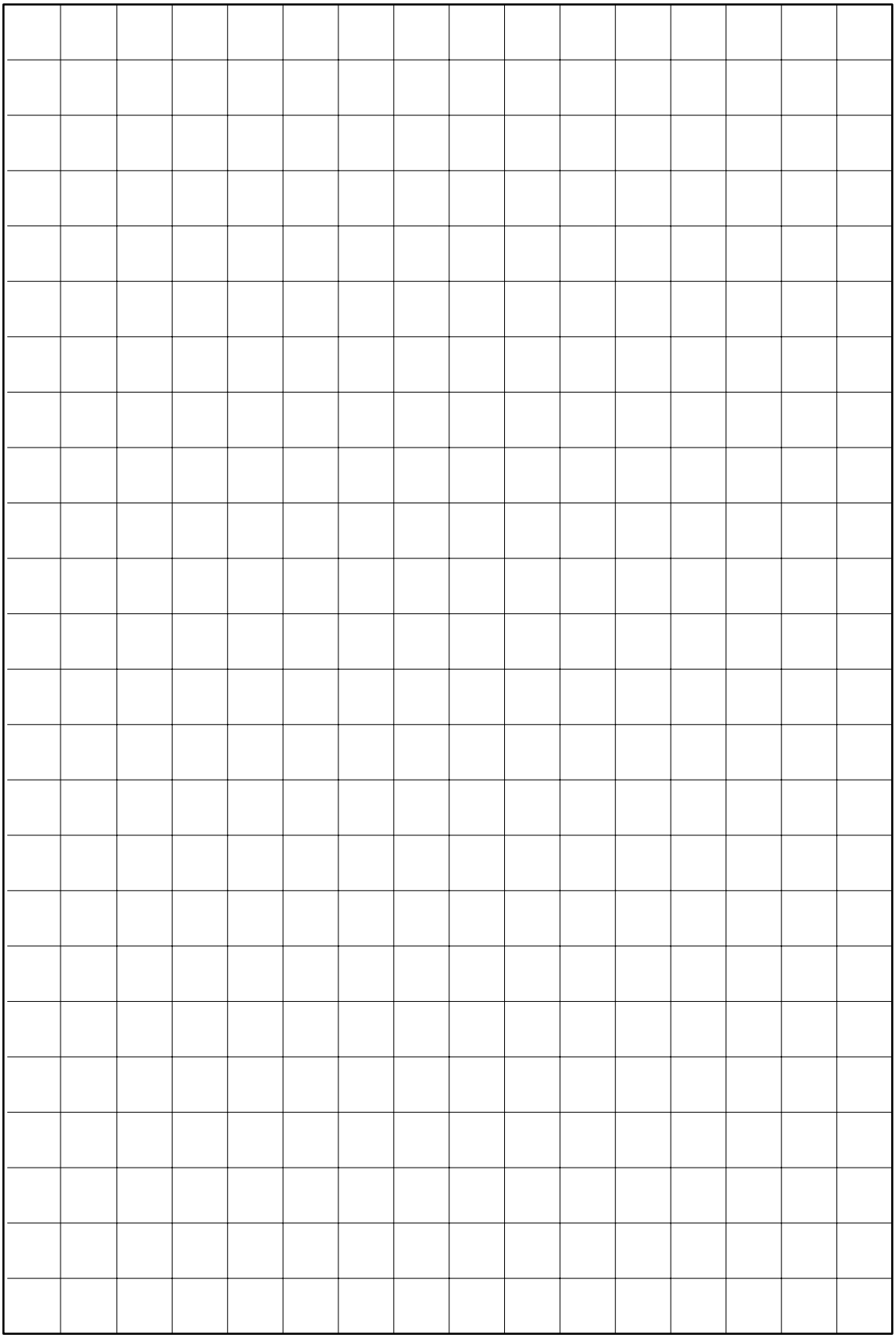
F1	F2	F3	F4	F5
F6	F7	F8	F9	F10

Hojas de Trabajo para Pantalla Táctil PanelView 900/1000/1400

Nota: Los terminales 900 y 1400 tienen el mismo número de celdas pero el tamaño de las celdas es diferente.

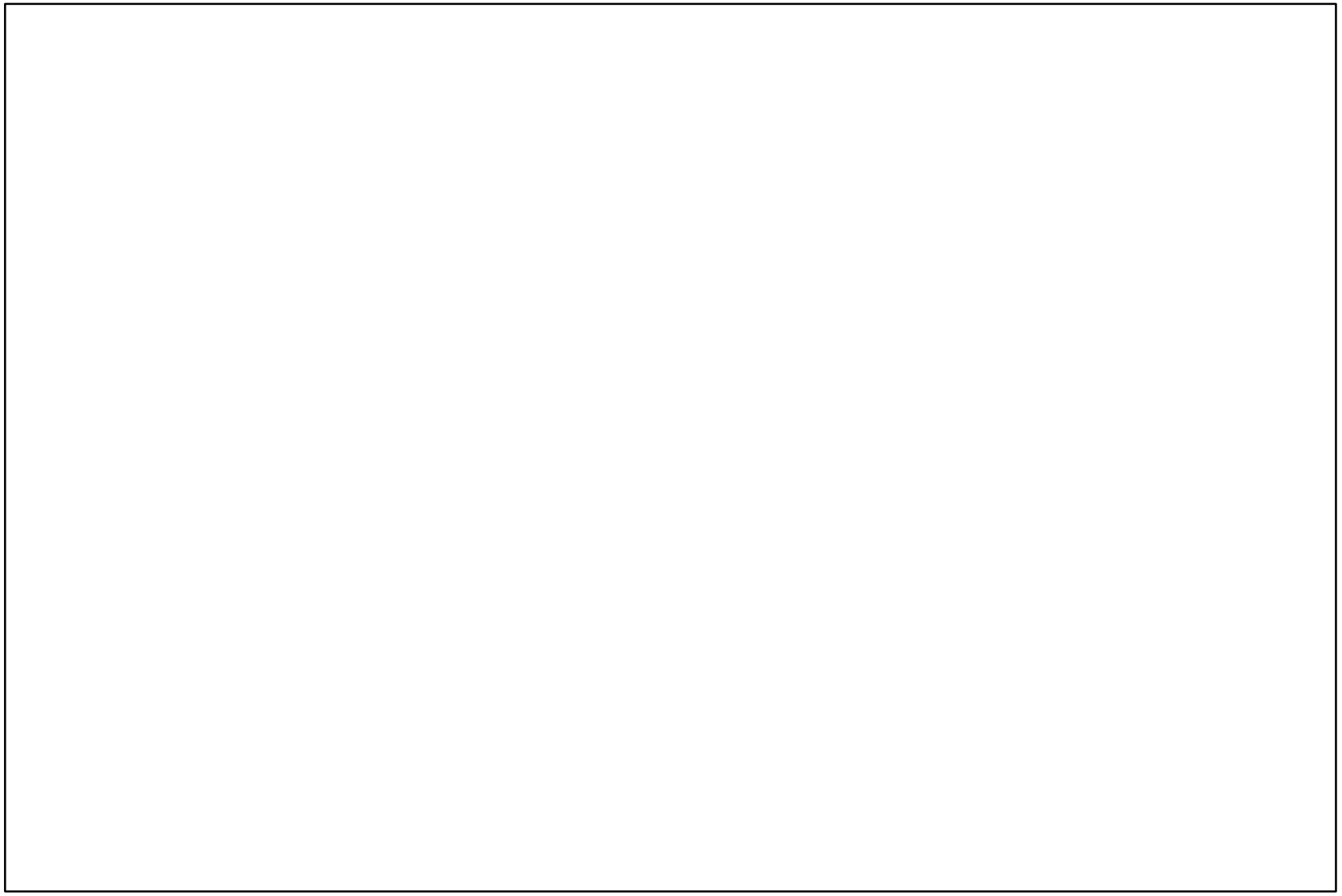
Nombre de proyecto:_____

Nombre de aplicación_____ Nombre/Número de pantalla_____



Nombre de proyecto:_____

Nombre de aplicación:_____ Nombre/Número de pantalla:_____



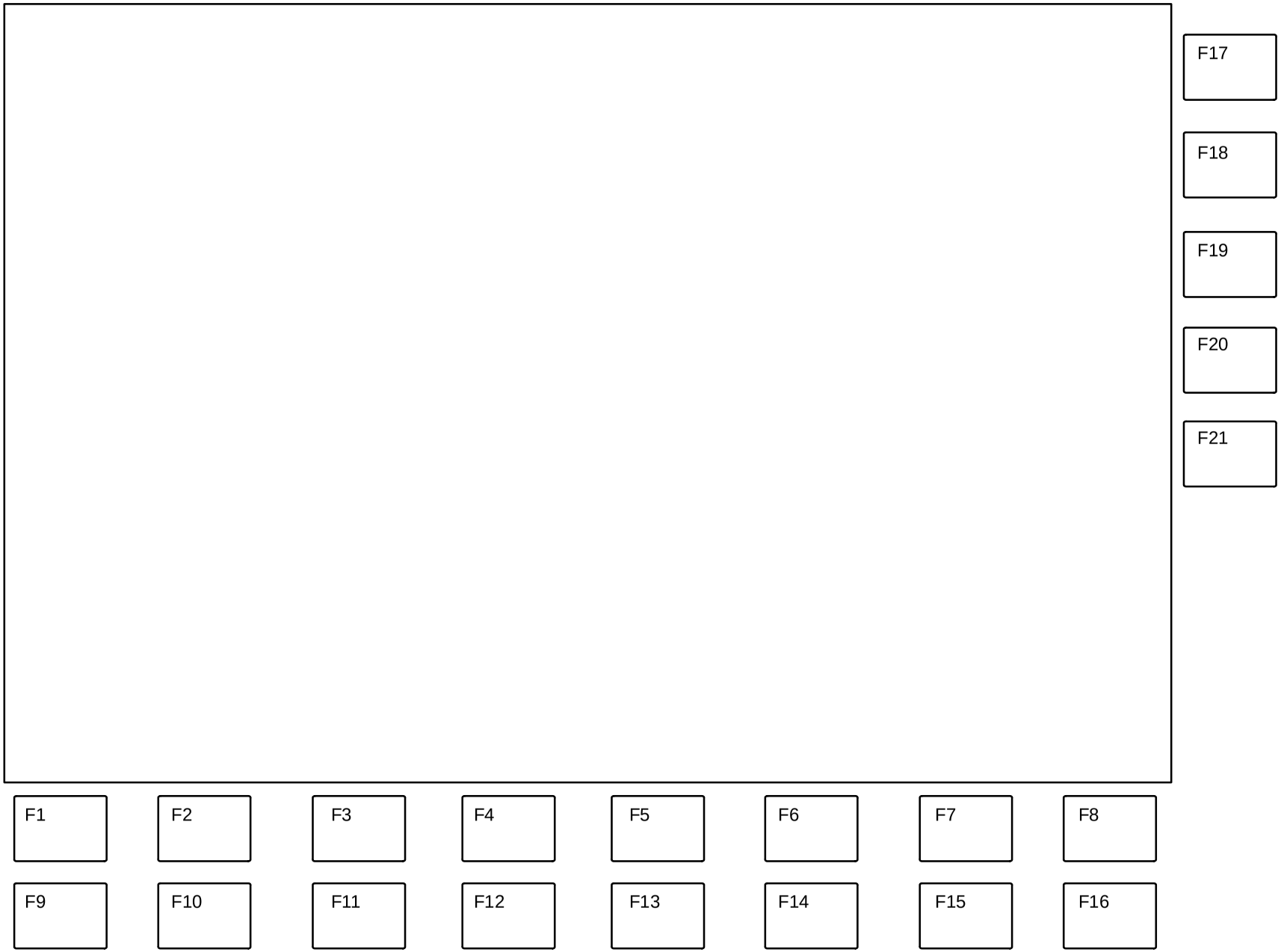
F1 F2 F3 F4 F5 F6 F7 F8

F9 F10 F11 F12 F13 F14 F15 F16

Hojas de Trabajo para Pantallas de Teclado
PanelView 900/1000

Nombre del proyecto_____

Nombre de aplicación_____ Nombre/número de pantalla_____



Hojas de trabajo para terminales PanelView 1400

Hojas de Trabajo para Direcciones
PanelView

Dirección de palabra Decimal **Nombre de etiqueta** Octal	**15** **17**	**14** **16**	**13** **15**	**12** **14**	**11** **13**	**10** **12**	**9** **11**	**8** **10**	**7** **7**	**6** **6**	**5** **5**	**4** **4**	**3** **3**	**2** **2**	**1** **1**	**0** **0**

Dirección de palabra Decimal **Nombre de etiqueta** Octal	**15** **17**	**14** **16**	**13** **15**	**12** **14**	**11** **13**	**10** **12**	**9** **11**	**8** **10**	**7** **7**	**6** **6**	**5** **5**	**4** **4**	**3** **3**	**2** **2**	**1** **1**	**0** **0**

Dirección de palabra Decimal **Nombre de etiqueta** Octal	**15** **17**	**14** **16**	**13** **15**	**12** **14**	**11** **13**	**10** **12**	**9** **11**	**8** **10**	**7** **7**	**6** **6**	**5** **5**	**4** **4**	**3** **3**	**2** **2**	**1** **1**	**0** **0**

Dirección de palabra Decimal **Nombre de etiqueta** Octal	**15** **17**	**14** **16**	**13** **15**	**12** **14**	**11** **13**	**10** **12**	**9** **11**	**8** **10**	**7** **7**	**6** **6**	**5** **5**	**4** **4**	**3** **3**	**2** **2**	**1** **1**	**0** **0**

Mensajes de error y de advertencia del Software

Este apéndice lista los mensajes que pueden aparecer durante la configuración de una aplicación. Los mensajes se listan alfabéticamente.

Mensaje	Significa que	Qué hacer
2 es el número mínimo de marcas para la escala. Las marcas estan predeterminadas a 2.	Se entró un valor de 2 para marcas de escala.	Entrar un valor nuevo.
Ancho de página no válido. Por favor seleccione otro número entre 20 y 132.	Número entrado no es válido.	Retroceda sobre la entrada y entre un número nuevo del mensaje de 1 a 256.
Archivo de aplicación inválido. No puede restaurar todos los objetos.	Un error interno ocurrió mientras el archivo se restauraba. Esto puede resultar en un archivo escrito incorrectamente.	Avisar al apoyo de cliente de Allen–bradley.
Borrar Proyecto de la Base de Datos. ¿Está seguro(a)?	La base de datos seleccionada de etiquetas del proyecto se eliminará permanentemente.	Seleccionar Sí para eliminar el proyecto o no para cancelar la operación.
Buscar error: (nombre del archivo)	Se detectó un error interno. Las causas pueden ser una unidad de disco , o un disco flexible con un fallo.	Tratar otra vez.
Condición de memoria baja. Puede que el desplazar no trabaje. ¿Aún desea continuar?	Windows de Microsoft está bajo en memoria.	Usted puede continuar pero la función de desplazar para la ventana de lista no estará activa.
Debe seleccionar un terminal y una combinación de firmware válida.	El terminal que seleccionón no es compatible con el firmware especificado.	Asegúrese que el terminal y el firmware son compatibles.
Demasiados archivos están abiertos en la actualidad. El Archivo de la Aplicación traducida no puede ser abierto.	El archivo no se puede abrir porque demasiados archivos o programas están abiertos.	Cerrar otros archivos o aplicaciones e intentar otra vez.
El camino especificado para el archivo traducido es inválido. El archivo de aplicación traducido no puede ser abierto.	El archivo no se puede abrir durante un descarga.	Verificar el camino del archivo especificado.
El disco está lleno. El archivo traducido no puede ser guardado.	No hay suficiente espacio en el disco para guardar el archivo traducido durante una descarga.	Verificar el espacio disponible de disco.
El nombre seleccionado está en uso. Entre otro nombre.	El nombre del gráfico de la imagen seleccionada ya está en uso.	Seleccionar una imagen gráfica diferente.
El número máximo de marcas para la escala es (número). El valor predeterminado de las marcas es (número).	Entró más marcas de las apropiadas, para el tamaño de la escala.	Entrar un valor igual a o menor al valor especificado, o cancelar la operación.
El proyecto creado para las etiquetas en la aplicación siendo abierto. Nombre del proyecto:	No existe un proyecto para la aplicación cargada.	PanelBuilder crea un proyecto para la aplicación y llenar todas las etiquetas de aplicaciones.
El proyecto existe.	Entró un nombre de proyecto que ya existe.	Entrar otro nombre de proyecto o usar el proyecto existente.
El proyecto no existe.	El proyecto seleccionado no existe.	Seleccionar otro nombre para el proyecto.
El proyecto no existe. No puede asociar.	La aplicación fue asociada con un nombre de proyecto que no existe.	Seleccionar un nombre del proyecto existentar para vincular con la aplicación o cree un proyecto nuevo.
El proyecto ya está asociado con la aplicación actual.	El proyecto seleccionado ya está asociado con aplicación actual.	Nada.
El tamaño de la aplicación PanelView (número) de bytes excede el tamaño máximo de (número) de bytes. Usted puede eliminar algunos datos de carga e intentarlo otra vez.	La aplicación excede el tamaño de byte permisible.	Intente reducir el tamaño de byte de la aplicación.

Mensaje	Significa que	Qué hacer
El terminal de destino no puede soportar alarmas.	El terminal especificado no soporta alarmas.	Cambiar el tipo de terminal o eliminar las alarmas, los disparos de alarma, los botones de alarma, y las banderas de alarma de la aplicación.
El terminal de destino no puede soportar el número de alarmas contenidas en la aplicación.	El tipo de terminal especificado no puede soportar el número de alarmas contenidas en la aplicación.	Refiérase al manual del usuario para determinar el número máximo de alarmas permitidos. Eliminar alarmas innecesarias.
El terminal de destino no puede soportar llamadas ASCII.	El terminal especificado no soporta llamadas ASCII.	Usar el editor de texto de aplicación para eliminar todas las llamadas ASCII de los mensajes.
El terminal de destino no puede soportar los disparos de alarma.	El terminal especificado no soporta alarmas	Cambiar el tipo de terminal o eliminar las alarmas, los disparos de alarma, los botones de alarma, y las banderas de alarma de la aplicación.
El terminal de destino no puede soportar objetos de impresión solamente.	El terminal especificado no soporta impresión.	Eliminar todos los objetos de impresión solamente que se encuentran en la aplicación.
El terminal de destino no puede soportar una bandera de alarma.	El terminal especificado no soporta alarmas.	Cambiar el tipo de terminal o eliminar las alarmas, los disparos de alarma, los botones de alarma, y las banderas de alarma de la aplicación.
El terminal PanelView sólo puede usar 255 pantallas, no se pueden crear más pantallas.	El número máximo de pantallas permitidas es 255.	
Entre el nombre de etiqueta antes de presionar el botón de Editar Etiquetas.	Pulsar el botón de la Editar Etiquetas antes de entrar un nombre de etiqueta.	Antes de pulsar el botón de Editar Etiquetas, debe haber una etiqueta que editar (entre un nombre de etiqueta).
Error al cerrar el archivo. Puede que el archivo no sea válido.	El archivo falló en cerrar. La causa puede ser un disco lleno o acceso restringido a la red.	Verificar la cantidad de espacio disponible en el disco o el acceso válido al archivo de la red.
Error al ejecutar la aplicación. No hay suficiente memoria para ejecutar <nombre del programa>. Por favor cierre una aplicación.	No hay suficiente memoria para comenzar otra sesión de Software de Configuración PanelBuilder.	Cerrar una aplicación y reinicializar PanelBuilder.
Error al escribir archivo de aplicación. Aplicación no guardada.	El disco está lleno, o el disco no existe o el nombre de archivo es válido.	Verificar el espacio disponible en el disco; verificar la validez del archivo/el nombre del camino; intentar guardar la aplicación otra vez.
Error al importar el archivo de gráfico. Verificar que el archivo de datos esté en el fomato correcto.	El gráfico es demasiado grande o tiene el formato equivocado.	Los gráficos .BMP no deben exceder el tamaño de pixel de un visualizador.
Error al leer el archivo de aplicación. El archivo no puede ser cargado.	Ocurrió un error de lectura. Puede que el archivo esté corrupto o un timeout de datos ha ocurrido en la red.	Verificar para el acceso válido al archivo. Intentar cargar la aplicación otra vez.
Error al escribir archivo de aplicación PV al disco.	PanelBuilder fue incapaz de escribir el archivo de aplicación .PVA. La causa probable es: disco lleno.	Verificar el espacio de disco e intentar otra vez.
Error cargando el archivo de fuente	Error mientras se leían los datos del estado. Esto indica una sesión de editar corrupta.	Cerrar la aplicación sin guardarla e intentar otra vez. Si el error vuelve a ocurrir, avisar al servicio técnico de Allen–Bradley.
Error: Datos inválidos, faltan datos de estado.	El archivo de fuente no se puede encontrar o no se puede leer.	Verificar la ubicación y nombre del archivo de fuente. Puede que haya que volver a crear el archivo de fuente.
Error de archivo – no pudo encontrar ISPCORE.DLL	PanelBuilder no comenzará porque falta el path predeterminado de C: \AB\BIN del archivo AUTOEXEC. BAT.	Asegurar que su archivo AUTOEXEC. BAT contiene el camino predeterminado de C : \AB\BIN.
Error de Utilidades AB creando un proyecto.	El proyecto no se pudo crear. La causa puede ser un disco lleno o una partición de red con protección de escritura.	Verificar el espacio disponible en el disco. O verificar los privilegios de escritura de su computadora en la red.
Error en renombrar el archivo: (nombre del archivo)	Ya existe un archivo con ese mismo nombre.	Verificar los nombres de archivo duplicados e intentar otra vez.
ERROR o FIN DE ARCHIVO imprevisto: (nombre del archivo)	Error de archivo. La operación no continuará.	Verificar si hay un archivo corrupto.

Mensaje	Significa que	Qué hacer
Está incompleta la Etiqueta de Información guardada con la aplicación. Por favor coteje la Etiqueta de Información cuando se abra la aplicación.	La información de etiqueta no está completa. La etiqueta se creó pero no contiene toda la información necesaria.	Suministrar la información de datos de etiqueta que falta en el editor de etiquetas.
Etiqueta de aplicación que no existe en el proyecto está siendo abierta.	La aplicación contiene una o más etiquetas que no existen en el proyecto asociado.	Se le pregunta si quiere añadir la(s) etiqueta(s).
Etiqueta interna del PanelView. No hay parámetros que editar.	Pulsó un botón de Etiqueta de Editar para una etiqueta interna.	No se puede editar etiquetas internas.
Fallo desconocido. Incapaz de continuar.	Ocurrió una falla desconocida.	Cerrar la aplicación, salir de Windows y reinicialize su computadora.
Falló en decomprimir el archivo: (nombre del archivo)	El archivo de aplicación comprimid está corrupto.	Intentar otra vez. Si el error vuelve a ocurrir, avisar al servicio técnico de A–B.
Fracasó al intentar recobrar datos desde (nombre del archivo). Código de error: (número de código)	Fracasó el intento de cargar los datos del terminal.	Verificar las conexiones de red e intentar otra vez.
Fracasó el administrador de la impresora.	Se recibió un error del administrador de la impresora (spooler).	Verificar spooler de impresión para posibles errores.
Fracasó en abrir archivo comprimido: (nombre del archivo)	No pudo abrir el archivo de aplicación comprimido porque el disco está lleno o tiene protección de escritura.	Verificar el espacio disponible en el disco o la protección de escritura.
Fracasó en abrir archivo temporal: (nombre del archivo)	PanelBuilder fue incapaz de abrir un archivo temporal durante un carga. Las causas probables son: un disco lleno o protección de escritura.	Verificar el espacio de disco disponible o la protección de escritura.
Fracasó en asignar memoria: (nombre del archivo)	La carga no pudo asignar suficiente memoria para continuar.	Cerrar otras aplicaciones e intentar otra vez.
Fracasó en cerrar el archivo: (nombre del archivo)	La operación cargada no pudo cerrar el archivo. La causa puede ser un disco lleno o protección de escritura.	Salir la aplicación y volver a comenzar las ventanas. Si el error vuelve a ocurrir, avisar al servicio técnico de A–B.
Fracasó en escribir archivo comprimido: (nombre del archivo)	No pudo escribir el archivo de aplicación comprimido porque el disco está lleno o tiene protección de escritura.	Verificar el espacio disponible en el disco o la protección de escritura.
Fracasó en leer archivo temporal: (nombre del archivo)	PanelBuilder era incapaz de leer el archivo temporal. El archivo puede estar corrupto o ser cerrado por otra aplicación.	Verificar si el archivo fue cerrado por otra aplicación. Si no, avisar al servicio técnico de Allen–Bradley
Fracasó en leer el archivo cuando se decomprimía. Fracasó en escribir el archivo cuando se decomprimía. Fracasó en abrir el archivo cuando se decomprimía. Fracasó en cerrar el archivo cuando se decomprimía.	Ocurrieron errores durante la carga. La causa puede ser errores internos o disco flexible averiado.	Salir de la aplicación y volver a comenzar. Verificar si el disco flexible está averiado. Si el error vuelve a ocurrir, avisar al servicio técnico de A–B.
Fracasó la configuración de la impresora.	Ocurrió un error durante la configuración de la impresora.	Verificar la validez del driver de impresora. Volver a cargar si necesario.
¡Fracasó la traducción!	Ocurrió un error al traducir una aplicación de .PBA a un archivo .PVA para el terminal.	Verificar los mensajes de advertencia y si hay errores de validación. Intentar descargar otra vez.
Formato de datos desconocido para la etiqueta: (nombre de etiqueta).	Hay error interno.	Verificar la información de etiqueta. Si el error continúa avisar al servicio técnico de AB.
ID de texto usado por otro texto de mensaje.	Se intentó usar un número de mensaje que ya estaba en uso.	Seleccionar un número diferente.
ID de texto debe comenzar con 1.	Se entró el número 0 como un número de mensaje. Los números del mensaje deben comenzar en 1.	Entrar un número de mensaje comenzando con 1.
INCAPAZ DE ABRIR EL ARCHIVO. Este archivo fue creado por el software de demostración de PanelBuilder 900.	El archivo de aplicación, fue creado usando una versión Demo del software de configuración PanelBuilder.	Volver a crear el archivo con una versión lanzada del Software de Configuración PanelBuilder.

Mensaje	Significa que	Qué hacer
Incapaz de abrir la ventana de excepciones.	El Microsoft de Windows no tiene más recursos o memoria de usuario.	Cerrar otras aplicaciones e intentar otra vez. Si el error vuelve a ocurrir, salir de Windows, reinicializar su computadora, e intentar otra vez.
Incapaz de abrir la ventana de lista de pantallas.	Microsoft Windows no tiene más recursos o memoria de usuario.	Cerrar otras aplicaciones e intentar otra vez. Si el error vuelve a ocurrir, salir de Windows, reinicialize su computadora, e intentar otra vez.
Incapaz de cargar el archivo. El archivo de aplicación creado es incompatible con la versión de PanelBuilder.	El archivo de aplicación se creó usando una versión más reciente del software de configuración.	Volver a crear el archivo con una versión lanzada del Software de Configuración PanelBuilder.
Incapaz de cargar el archivo de ayuda.	Error de memoria baja.	Cerrar otras aplicaciones de Windows e intentar otra vez. Si esto no funciona, el programa saldrá. No podrá recuperarse de este error.
Incapaz de cargar el archivo de fuente (nombre de archivo). Puede que el visualizador en la pantalla no se corrija. Puede que necesite volver a instalar el PanelBuilder.	No se pudo encontrar el archivo de fuente en su ubicación normal, o es un archivo de fuente no válido.	Verficar el nombre y ubicación del archivo de fuente.
Incapaz de cargar la utilidad de Configuración.	No pudo cargar la Utilidad de Config. Interchange.	Verificar que el Software Interchange está instalado.
Incapaz de cargar las fuentes del terminal PanelView. Archivo de fuente PB900.FON debe estar en el mismo directorio que PB900.EXE.	El archivo de Fuente no está en su localidad normal.	Mover el archivo PB900.FON al mismo directorio que PB900.EXE (AB\PBWIN).
Incapaz de crear archivo de aplicación. Coteje si el disco está protegido.	Puede que el disco tenga protección de escritura o la división de red solamente tenga acceso a lectura.	Si está escribiendo a un disco flexible, verificar si tiene protección de escritura. Si está escribiendo a un archivo de red, verificar si tiene protección de escritura.
La amplitud mínima debe ser menor que la amplitud máxima.	El valor mínimo entrado es mayor que el valor máximo.	Entrar un valor mínimo que sea menor que el valor máximo.
La aplicación ha agotado el espacio ID del terminal. Reduzca el número de objetos en la aplicación y vuelva a intentar.	La aplicación contiene más objetos de los que la aplicación puede soportar.	Reducir el número de objetos en una pan–talla e intentar otra vez.
La bandera de alarma existente será sobreescrita. Quiere continuar?	Pegar una bandera de alarma sobreescribirá cualquier bandera existente.	Especificar si quiere continuar o cancelar la operación.
La cadena de inicialización puede ser de hasta 20 caracteres.	La cadena de inicialización especificada para la impresora es demasiado larga.	Use una cadena de inicialización con menos caracteres.
Las Utilidades fracasaron al inicializar.	PanelBuilder no pudo inicializar la Utilidades AB al comenzar porque el SHARE.EXE no está ejecutandose.	La configuración de PanelBuilder debe añadir el SHARE. EXE a su archivo de AUTOEXEC. BAT. Para más detalles ver el archivo README.TEXT en C: \AB.
Longitud de página no válida. Por favor seleccione otro número entre 0 y 255.	Número entrado no es válido.	Retroceda sobre la entrada y entre un número nuevo del mensaje de 1 a 256.
Los nodos del terminal y de la computadora no pueden tener mismo valor.	El terminal y la computadora personal no pueden tener la misma dirección para una transferencia DH485.	Asegurar que la dirección del nodo del terminal y la dirección del nodo de computadora es diferente.
Los datos de dispositivos guardados faltan o están corruptos y no se pueden usar para actualizar la base de datos de etiqueta.	Un archivo .PVA fue cargado sin datos de dispositivo del proyecto.	Volver a crear todas los datos de dispositivo de la aplicación.
Los datos de etiqueta guardados faltan o están corruptos y no se pueden usar para actualizar la base de datos de etiqueta.	Un archivo .PVA fue cargado sin etiquetas del proyecto.	Volver a crear todas las etiquetas de la aplicación.

Mensaje	Significa que	Qué hacer
Los valores de rango Mín/Máx deben estar entre 0 y 65535 Los valores de rango Mín/Máx deben estar entre 0 y 9999 Los valores de rango Mín/Máx deben estar entre 0 y (valor) Los valores de rango Mín/Máx deben estar entre –32768 y 32767 Los valores de rango Mín/Máx deben estar entre –99,999,997,952 y 999,999,995,904 Los valores de rango Mín/Máx deben ser binario (una combinación de 0 y 1)	El valor que entró que no está dentro del rango válido.	Entrar un valor nuevo dentro del rango válido.
Margen izquierdo no válido. Por favor seleccione otro número entre 1 y 255.	Número entrado no es válido.	Retroceda sobre la entrada y entre un número nuevo del mensaje de 1 a 256.
Memoria sobreescrita.	Ha ocurrido una seria corrupción de memoria.	Salir de la aplicación, salir de Windows y reinicializar su computadora.
Negado el acceso para el archivo traducido especificado o para el directorio actual.	El archivo o el directorio no se pueden obtener.	Verificar el acceso a escritura.
Nombre de archivo Especificado para Descarga no puede ser el mismo que el Nombre de Archivo de la Aplicación.	La aplicación descargada está usando el mismo nombre y tipo de archivo que el archivo abierto. El nombre del archivo o el tipo deben ser diferentes para prevenir que el archivo descargado substituya al archivo de aplicación.	Especificar un nombre o tipo de archivo diferente. Normalmente el tipo de archivo para una aplicación descargada es .PVA.
Nombre de Archivo Inválido Especificado para la Descarga.	Archivo de destino no válido, entrado para la descarga.	Entre un nombre de archivo de destino válido o use el botón de Examinar para buscar un archivo.
No hay aplicación abierta con la cual asociar el proyecto.	Trató de asociar un proyecto sin abrir una aplicación primero.	Abrir una aplicación e intentar otra vez.
No hay archivo original especificado para cargar.	El cargar requiere un archivo original de destino.	Entrar el nombre del archivo original antes de intentar otra vez.
No hay comando de la tarjeta de memoria especificado para la descarga.	Trató de descargar a una tarjeta de memoria sin especificar un comando de tarjeta de memoria.	Seleccionar un comando de tarjeta de memoria e intentar descargar otra vez.
No hay datos en el portapapeles.	Nada que pegar del portapapeles.	Cortar o copiar el objeto antes de pegarlo.
No hay impresora predeterminada. Use el Panel de Control para instalar y seleccionar una impresora predeterminada.	No se ha configurado una impresora predeterminada.	Ver su Manual de Usuario de Windows para detalles sobre cómo instalar y seleccionar impresoras.
No hay suficiente memoria para crear una barra de herramientas. No hay suficiente memoria para instalar una barra de herramientas. No hay suficiente memoria para cargar un mapa de bits. No hay suficiente memoria para cargar un menú emregente.	Error de memoria baja.	Cerrar otras aplicaciones e intentar otra vez. Si el error vuelve a ocurrir, salir de Windows y reinicializar su computadora.
No hay suficiente recursos de memoria para abrir el diálogo.	Error de memoria baja.	Cerrar otras aplicaciones e intentar otra vez. Si el error vuelve a ocurrir, salir de Windows, reinicalizar e intentar otra vez.
No hay suficientes recursos de Windows disponibles para ejecutar esta aplicación. Trate de cerrar otras aplicaciones e intentar otra vez.	Hay demasiadas aplicaciones ejecutandose.	Cerrar todas las aplicaciones que están ejecutandose e intentar otra vez.
No puede abrir el archivo para leer. El archivo no fue cargado.	Puede ocurrir un error de lectura si un archivo está corrupto u ocurrir un timeout de datos en la red.	Verificar el acceso válido al archivo. Intentar cargar la aplicación otra vez.
No puede abrir la pantalla. Cerrar las pan–tallas abiertas para liberar recursos de memoria.	Existe una condición de memoria baja.	Cerrar las pantallas abiertas.
No puede analizar la dirección para la etiqueta: (nombre de etiqueta).	Hay error interno.	Verificar la información de etiqueta. Si el error continúa, avisar al servicio técnico de AB.

Mensaje	Significa que	Qué hacer
No puede apagar el dispositivo de imprimir.	No se pudo eliminar al sesión de impresión.	Permitir que se complete la impresión.
No puede cargar el archivo. No es un archivo de PanelBuilder o el archivo está corrupto.	El archivo no pasó la Verificación de Redundancia Cíclica (CRC). Esto puede ocurrir si el archivo es del tipo erróneo o contiene datos corruptos.	Verificar que el archivo es un archivo .PBA (no .PVA). Si el archivo está corrupto, se debe volver a crear.
No puede cargar el servidor de Especificaciones del Terminal	El PanelBuilder no puede cargar los archivos requeridos. El editar el archivo PB900.INI puede causar este error.	Reinicializar la computadora e intentar otra vez. Si el error continúa, volver a instalar PanelBuilder.
No puede cargar el servidor del Protocolo de Traducir.	El PanelBuilder no puede cargar los archivos requeridos. El editar el archivo PB900.INI puede causar este error.	Reinicializar la computadora e intentar otra vez. Si el error continúa, volver a instalar PanelBuilder.
No puede cargar el servidor de Traducir el Terminal	El PanelBuilder no puede cargar los archivos requeridos. El editar el archivo PB900.INI puede causar este error.	Reinicializar la computadora e intentar otra vez. Si el error continúa, volver a instalar PanelBuilder.
No puede crear diálogo de cancelar.	No pudo crear el cuadro de diálogo para cancelar la impresión.	Esto es una advertencia y no afecta el pedido de impresión pero, puede que no pueda cancelar el pedido.
No puede crear el archivo de errores (PB900ERR.LOG).	El archivo de errores no pudo ser creado porque el disco estaba lleno, o había una condición de protección de escritura.	Verificar el espacio disponible en el disco o la protección de escritura.
No puede crear el contexto del dispositivo.	No se pudo acceder al driver de la impresora porque el driver estaba corrupto, o no se seleccionó una impresora, o el entorno de Windows estaba inestable.	Verificar las selecciones de configuración de Impresora y reinicializar su computadora. Si vuelve a ocurrir, intentar otro driver de impresora o reinstalar el driver original.
No puede crear el cuadro de diálogo de abortar (anular).	El diálogo de Anular no se pudo inicializar. Puede que Windows esté bajo en recursos.	Cerrar otras aplicaciones e intentar otra vez. Si el error vuelve a ocurrir, salir de Windows, reinicializar su computadora, e intentar otra vez.
No puede crear un TAGMAN nuevo.	El error interno indica la posibilidad de una condición de memoria baja.	Salir la aplicación e intentar otra vez. Si el error vuelve a ocurrir, contactar con el servicio técnico de A–B.
No puede eliminar el archivo de errores (PB900ERR.LOG). Un archivo nuevo no será creado.	El PanelBuilder no pudo eliminar el archivo de registro. La causa puede ser un error de protección de escritura o una violación de SHARE.	Verificar los atributos de acceso del archivo. De otro modo salir de Windows y reinicializar la computadora. Esto debe borrar la infracción de SHARE. Si el error vuelve a ocurrir, eliminar PB900ERR.LOG en el directorio c: ab\pbwin e intentar otra vez.
No puede eliminar el contexto del dispositivo.	El driver de la impresora no pudo ser cerrado. La causa puede ser un entorno de Windows inestable.	Cerrar otras aplicaciones e intentar otra vez. Si el error vuelve a ocurrir, salir de Windows, reinicializar su computadora, e intentar otra vez.
No puede encontrar el terminal deseado en el catálogo de Terminal.	Falta o está corrupto, el archivo CATLOG.DAT. Este archivo almacena el tipo de terminal.	Avisar al servicio técnico de A–B.
No puede encontrar o no puede cargar la Utilidad de Transferencia del Archivo de aplicación.	El ejecutable WINPFT. EXE falló en cargar.	Verificar que WINPFT. EXE esté en el mismo archivo que PBWIN.EXE. Si el archivo no está allí, volver a cargar el archivo desde el disco de configuración.
No puede eliminar el proyecto asociado con la aplicación actual	No se puede eliminar el proyecto asociado con la aplicación actual.	Volver a asignar la aplicación actual a otro proyecto, y entonces elimine el proyecto.
No puede escribir al archivo de errores (PB900ERR.LOG).	El archivo de errores no pudo ser creado porque el disco estaba lleno, o había un condición de protección escritura.	Verificar el espacio disponible en el disco o la protección de escritura.
No puede escribir al .INI, los cambios a establecidos para el editor no serán guardados.	Falta el archivo .INI o tiene protección de escritura.	Verificar el archivo para posibles bloqueos de acceso, tal como acceso de red. PanelBuilder continuará.
No puede inicializar el dispositivo de imprimir.	No se pudo inicializar la impresora.	Verificar las selecciones de configuración de Impresora e intentar otra vez.
No puede imprimir la línea.	Falló al enviar una cadena de texto. Esto puede ser un error de impresora. La impresión es terminada.	Verificar las selecciones de configuración de Impresora, las selecciones de la Impresión Spooler y la impresora.

Mensaje	Significa que	Qué hacer
No puede imprimir la secuencia de texto.	Falló al enviar una cadena de texto. Esto puede ser un error de impresora. La impresión es terminada.	Verificar las selecciones de configuración de Imprenta, las selecciones de Impresión Spooler y la impresora.
No puede leer el archivo de datos del Catálogo del Terminal.	Falta el archivo de CATLOG.DAT o está corrupto. Este archivo almacena el tipo de terminal que se selecciona cuando se crea una aplicación nueva o cuando se cambia un tipo de terminal para una aplicación.	Avisar al servicio técnico de A–B.
No puede localizar datos para la etiqueta: (nombre de etiqueta).	Hay error interno.	Verificar la información de etiqueta. Si el error continúa, avisar al apoyo técnico de AB.
No puede localizar etiqueta: (nombre de etiqueta)	Hay error interno.	Verificar la información de etiqueta. Si el error continúa, avisar al apoyo técnico de AB.
No puede re–enumerar el texto con el mismo ID.	Se usó el mismo número para volver a enumerar un mensaje. Los números del mensaje deben ser únicos.	Seleccionar un número diferente o cancelar la operación.
No puede traducir aplicaciones que no han sido guardadas.	No puede traducir un archivo de .PBA a un archivo .PVA hasta que la aplicación se guarda.	Guardar la aplicación con el nombre de archivo predeterminado o con un nombre de archivo diferente.
¡No pudo abrir (nombre del archivo) para salida!	No pudo abrir el archivo de traducción temporal porque el disco está lleno o tiene protección de escritura.	Verificar el espacio disponible en el disco o la protección de escritura.
No pudo recuperar el PLC o los datos de Escáner.	El escáner PlC no está configurado.	Desde el marcador de Configurar en el cuadro de diálogo de Configuración de terminal, pulsar el botón de Config. de comunicación y configure el tipo y nombre del PLC/ escáner.
No pudo recuperar los datos del puerto del terminal.	PanelBuilder no pudo encontrar la información de puerto del terminal, necesaria para descarga.	Desde el marcador de Configurar en el cuadro de diálogo de Configuración de terminal, pulsar el botón de para configurar el terminal.
No pudo recuperar los datos de la red del terminal.	PanelBuilder no pudo encontrar la información de red necesaria para descarga.	Desde el marcador de Configurar en el cuadro de diálogo de Configuración de terminal, pulsar el botón de Config. de comunicación para configurar el terminal.
No pudo recuperar los datos principales de la red RIO.	PanelBuilder no pudo encontrar la información de controlador RIO necesaria para hacer la descarga.	Verificar las selecciones del controlador RIO e intentar otra vez.
No se encontró archivo original o no puede ser abierto.	Nombre de archivo o path incorrecto.	Verificar si el nombre del archivo y el path son los correctos. Intentar otra vez.
No se encontró el nodo de red requerido.	El terminal PanelView está intentando leer o escribir a una localidad que no existe.	Verificar la configuración y el programa de SLC.
No se encontró registro de ID del archivo: (nombre del archivo)	Se detectó un error interno. La causa puede ser un drive de discos o un disco flexible defectuoso.	Intentar otra vez. Si el error vuelve a ocurrir, avisar al servicio de Allen–Bradley.
Nota: Las aplicaciones creadas por esta versión de demostración de PanelBuilder 900 no será compatible con versiones autorizadas.	El archivo de aplicación, creado usando una versión Demo del software de configuración no será soportado por la versión lanzada.	Volver a crear el archivo con una versión lanzada del Software de Configuración PanelBuilder.
Número de líneas no válido. Por favor seleccione otro número entre 0 y 132.	Número entrado no es válido.	Retroceda sobre la entrada y entre un número nuevo del mensaje de 1 a 256.
Número de pantalla no válido. Por favor escoja otro número.	Número de pantalla entrado no es válido.	Retroceda sobre la entrada y entre un número nuevo del mensaje de 1 a 29,999.
Número de pantalla ya existe. Por favor escoja otro número.	No se puede usar el mismo número de pantalla para más de una pantalla.	Asignar un número única de 1 a 29,999 a la pantalla.
Número del mensaje de texto no válido. Por favor seleccione otro número.	Número entrado no es válido.	Retroceda sobre la entrada y entre un número nuevo del mensaje de 1 a 256.
Objeto global seleccionado en la pantalla. El objeto global sólo puede aparecer una vez en cada pantalla.	El dispositivo global ya aparece en la pantalla.	Un dispositivo global sólo puede aparecer una vez por pantalla. Si lo necesita, use un dispositivo local.

Mensaje	Significa que	Qué hacer
Perforation skip no válido. Por favor seleccione otro número entre 0 y 255.	Número entrado no es válido.	Retroceda sobre la entrada y entre un número nuevo del mensaje de 1 a 256.
Puede que los datos cargados esten corruptos. Guardar la aplicación otra vez y reintentar descargar.	Se detectó un error.	Cancelar la descarga, volver a guardar la aplicación vuelva a intentar la descarga. Si el error vuelve a ocurrir, avisar al servicio técnico de Allen–Bradley.
Recursos de memoria muy bajos. Incapaz de abrir pantalla.	Error de memoria baja.	Cerrar otras aplicaciones e intentar otra vez. Si el error vuelve a ocurrir, salir de Windows, reinicialize su computadora, e intentar otra vez.
Recursos de memoria muy bajos. Incapaz de abrir ventanas adicionales.	Error de memoria baja.	Cerrar otras aplicaciones e intentar otra vez. Si el error vuelve a ocurrir, salir de Windows, reinicialize su computadora, e intentar otra vez.
Recursos de memoria muy bajos. Incapaz de crear borde de pantalla de PB.	Error de memoria baja.	Cerrar otras aplicaciones e intentar otra vez. Si el error vuelve a ocurrir, salir de Windows, reinicialize su computadora, e intentar otra vez.
Recursos de memoria muy bajos. Incapaz de crear pantalla nueva	Error de memoria baja.	Cerrar otras aplicaciones e intentar otra vez. Si el error vuelve a ocurrir, salir de Windows, reinicialize su computadora, e intentar otra vez.
Recursos de memoria muy bajos. Incapaz de crear ventana de administración de diálogo.	Error de memoria baja.	Cerrar otras aplicaciones e intentar otra vez. Si el error vuelve a ocurrir, salir de Windows, reinicialize su computadora, e intentar otra vez.
Recursos de memoria muy bajos. Incapaz de crear ventana de editar mensajes.	Error de memoria baja.	Cerrar otras aplicaciones e intentar otra vez. Si el error vuelve a ocurrir, salir de Windows, reinicialize su computadora, e intentar otra vez.
Recursos de memoria muy bajos. Incapaz de crear ventana de la lista de pantallas de aplicación.	Error de memoria baja.	Cerrar otras aplicaciones e intentar otra vez. Si el error vuelve a ocurrir, salir de Windows, e intentar otra vez.
Se acabó la memoria. Cerrar otras aplicaciones e intentar otra vez. De otra manera seleccione cancelar para salir.	Fracasó el intento de asignar memoria adicional.	Cerrar otras aplicaciones de Windows e intentar otra vez. Si esto fracasa, salir de PanelBuilder.
Se encontraron advertencias de la aplicación PanelView. ¿Quiere continuar con la descarga?	Se encontraron advertencias durante la validación.	La aplicación descargará y ejecutará. Sin embargo, puede que no opere como fue intencionada. Corregir las advertencias e intentar otra vez.
Se han asignado células táctiles para los objetos en la aplicación. Edite los atributos del objeto antes de cambiar el tipo de aplicación a No–Táctil.	Al cambiar el tipo de terminal de una aplicación táctil a una de teclado solamente, debe reasignar los objetos de células táctiles a teclas de función.	Para cada objeto, cambiar la entrada de célula táctil a una tecla de función de entrada, o borrar el objeto.
Tamaño de fila (queue) no válido. Por favor seleccione otro número entre 0 y 100.	Número entrado no es válido.	Retroceda sobre la entrada y entre un número nuevo del mensaje de 1 a 256.
Usted debe asignar una Tecla–F de entrada.	El objeto se debe asignar a una tecla de función.	Asignar la tecla de función disponible al objeto.
Usted debe asignar una Tecla–F de entrada o activar el ver.	El objeto debe estar asignado a una tecla de función o la vista de objetos debe ser activada.	Asignar tecla de función disponible al objeto o active la vista de objetos.
Validando, traduciendo, y descargando la aplicación.	El mensaje aparece durante la descarga.	Pulsar el botón de Cancelar para cancelar la descarga o continuar con la descarga.
Valor fuera de rango.	El valor entrado no está en rango aceptable.	Entrar un valor dentro del rango aceptable.
Versión de Utilidad de AB Incompatible.	Al inicializar, PanelBuilder detectó una versión incorrecta de software de utilidad AB.	Reinstalar el disco de Utilidad de AB o avisar al apoyo de Allen–Bradley.

Mensajes de validación

Este apéndice lista los mensajes de error que aparecen durante una validación de operación o descarga. Los mensajes se listan alfabéticamente.

Mensaje de validación	Significado	Qué hacer
Alarma que requiere reconocimiento debe ser mostrada.	Un botón de Reconocer alarma es definido pero la alarma no está activada para ser mostrada.	Activar la alarma para que se muestre.
Cargando el archivo de fuente externa...	Mensaje de estado mostrado al cargar la fuente externa.	Esperar a que termine la operación de carga.
Copiando archivo de fuente...	Mensaje de estado mostrado mientras el archivo de fuente se guarda a un disco o a la memoria.	Esperar a que termine la operación de guardar.
Debe existir un botón de borrar alarma.	Existe una alarma que no necesita reconocimiento. Un botón de borrar debe ser definido para borrar la alarma.	Añadir un botón de borrar alarma a la alarma de bandera.
Debe existir un botón de reconocer alarma.	Hay una alarma que requeire un botón de reconocimiento.	Añadir un botón de reconocer alarma a la alarma de bandera.
Debe existir una bandera de alarma.	Una bandera de alarma no está definida y el visualizador de una alarma está activado.	Apagar el visualziador para la alarma o crear una bandera de alarma para la aplicación
Disparo sin usar.	Este disparo de alarma no está siendo usado por ninguna de las alarmas y no se descargará al terminal.	Eliminar el disparo o usarlo en una alarma.
Dispositivo muy pequeño para mostrar Texto	Un objeto es demasiado pequeño para mostrar el texto interior.	Cambiar el tamaño del objeto o usar un tamaño de texto más pequeño.
Dispositivo (nombre) tiene dirección de nodo fuera de rango válido 1 – 31	El dispositivo tiene una dirección de nodo de DH–485 que no es correcta.	Del marcador de Configurar en la Configuración de terminal, pulsar el botón de Config. de comunicación para corregir la dirección de nodo de DH–485.
Duplicación de etiqueta de disparo	Dos disparos están usando la misma etiqueta de disparo.	Cambiar los nombres de la etiqueta de disparo, para que no sea el mismo.
Duplicar número de datos de bits (número) en el estado (número)	El mismo número de bit fue asignado a dos estados de un objeto.	Abrir el cuadro de diálogo del objeto y seleccionar un número de bit diferente para uno de los estados.
Duplicar valor (valor) de datos en el estado (número)	El mismo valor fue asignado a dos estados de un objeto.	Abrir el cuadro de diálogo del objeto y seleccionar un valor diferente para uno de los estados.
El archivo de fuente no fue cargado exitosamente.	El archivo de fuente no se puede leer.	Verificar el archivo .oft (nombre de archivo) para asegurarse que es el más reciente creado por FontTool.
El color frontal y de fondo del gráfico es el mismo.	Los colores frontales de gráfico son iguales a los colores de fondo.	Cambiar los colores para que no sean idénticos.
El color frontal y de fondo del objeto es el mismo.	El color frontal del gráfico y el color de fondo del texto es el mismo, esto hace que el gráfico aparezca como un rectángulo sólido.	Cambiar los colores para que no sean idénticos.
El color frontal y de fondo del texto es el mismo.	El color forntal y de fondo es el mismo, haciendo que el objeto parezca invisible.	Cambiar el color frontal o el color de fondo para que no sean idénticos.
El controlador lógico no está configurado para transferencia de bloques. La configuración del puerto del terminal RIO requiere soporte de transferencia de Bloque.	El terminal fue configurado para usar la Transferencia de bloques, pero el controlador no fue configurado de esta manera.	Del marcador de Configurar en el cuadro de diálogo de Configuración de terminal, pulsar el botón de Config. de comunicación. Verificar que el controlador seleccionado soporta la transferencia de bloques. Si el controlador soporta la transferencia de bloques, pulsar el botón de Transferencia de bloque y verificar que las transferencias de bloques estén definidas.

Mensaje de validación	Significado	Qué hacer
El disparo de alarma no puede ser el mismo que las etiquetas de reconocer o de handsahke.	El disparo de alarma es asignado el mismo nombre de etiqueta que la etiqueta de reconocer o handshake.	Cambiar los nombres de etiqueta para que sean únicos.
El disparo no puede ser el mimo que las etiquetas de reconocer o handshake.	La etiqueta de disparo es la misma que la etiqueta de reconocer o handshake para este disparo.	Especificar una etiqueta única para el disapro y las etiquetas de reconocer o de handshake.
El estado inicial en este objeto rehusa la entrada de operador.	El estado inicial (energización) para la lista pilotada no le permite el acceso al operador.	Abrir el cuadro de diálogo del objeto y establezca el Acceso para el estado inicial a: “Usuario y LC” o “Solamente usuario”.
El estado y control del terminal no pueden usar la misma etiquetas para el mismo propósito.	La misma etiqueta está siendo usada como etiqueta de control y etiqueta de estado en el cuadro de diálogo de Configuración de terminal. Las etiquetas de control y de estado deben ser diferentes.	Corregir la duplicación de etiqueta, desde el marcador de Control o de Estado en la Configuración de terminal.
(El factor de la escala) el valor de (valor) tiene demasiados dígitos significativos.	Un factor de escala fue entrado con más de 4 dígitos significativos.	Entrar un factor de escala válido.
El formato del tiempo no soporta caracteres de byte doble.	Las fuentes de byte doble seleccionadas para el formato de tiempo.	Seelccionar una fuente de byte singular.
El límite Max de entrada (valor) para la etiqueta (nombre) puede resultar enun valor de datos fuera de rango.	El valor del límite Max de entrada de datos entrado en el editor de etiquetas le permite entrar un número que resulta en un valor fuera de rango en el controlador lógico.	Entrar un límite máximo válido, de entrada de datos en la vista de formulario del editor de etiquetas.
El límite Min de entrada (valor) para la etiqueta (nombre) puede resultar en un valor de datos fuera de rango	El valor del límite Min de entrada de datos entrado en el editor de etiquetas le permite entrar un número que resulta en un valor fuera de rango en el controlador lógico.	Entrar un límite mínimo válido, de entrada de datos en la vista de formulario del editor de etiquetas.
El nombre del disparo no es único.	Dos disparos están usando la misma etiqueta de disparo.	Cambiar los nombres de la etiqueta de disparo, para que no sea el mismo.
El número de rack del terminal no es soportado por el controlador lógico	El número de rack asignado al terminal PanelView de E/S Remoto excede el número de rack soportado por el controlador o está establecido a 0, lo cual no es soportado por el controlador.	Desde el marcador de Configurar, en la Configuración de terminal, pulsar el botón de Config. de comunicación y volvera a configurar el número de rack.
El Número de ranura en la dirección no coincide con las otras etiquetas	Una etiqueta tiene un número de ranura diferente a otras etiquetas en la aplicación. Una aplicación sólo puede obtener etiquetas de una ranura de un controlador SLC.	Verificar que todas etiquetas en la aplicación usen el mismo número de ranura de controlador SLC.
El número máximo de nodo (valor) del terminal (nombre) no es válido	El número máximo del nodo no es válido. El número máximo de nodo debe estar en el rango del número de nodo del terminal hasta 31.	Desde el marcador de Configurar, en el cuadro de diálogo de Configuración del Terminal, pulsar el botón deConfig. de comunicación para cambiar el número máximo de nodo.
El número no es único	Dos pantallas tienen el mismo número. Los números de pantalla deben ser únicos.	Volver a enumerar una de las pantallas, usando el comando de Renombrar en el menú de Pantalla.
El objeto dinámico oscurecido por otro objeto, la apariencia del objeto en el terminal puede es diferente.	Un objeto dinámico fue tapado por otro objeto cuando se volvió a dibujar en el terminal, debido a datos actualizados en el controlador. El objeto que está tapando el objeto dinámico se borra.	Mover el objeto.
El objeto no está en el borde de la célula táctil	Un objeto táctil no está alineado con las células sensitivas. Esto puede ocurrir si el usuario asigna una entrada a la célula táctil después de darle tamaño al objeto.	Mover el objeto o cambiar el tamaño hasta que se ponga en la cuadrícula.
El objeto requiere una tecla de función o una tarea táctil	No se asignó al objeto especificado, una tecla de función o célula sensitiva para entrada de operador.	Abrir el cuadro de diálogo del objeto y asignar una tecla de función y/o célula táctil bajo entrada de operario.
El objeto tiene tecla de función, célula táctil, o asignación de ver no válida.	No se le asignó al objeto una tecla de función o célula sensitiva para entrada de operador.	Abrir el cuadro de diálogo del objeto y seleccionar una tecla de función o célula táctil para la entrada de operario.
El objeto tiene una tecla de función o asignación de ver no válida.	El objeto no tiene una tecla de función asignada para entrada de operador.	Abrir el cuadro de diálogo del objeto y asignar una tecla de función disponible.

Mensaje de validación	Significado	Qué hacer
El rango mínimo (valor) es mayor que el rango (valor) máximo	El valor Mínimo de un gráfico de barra se estableció a un valor mayor que el valor máximo.	Abrir el cuadro de diálogo del objeto y volver a entrar valores de rango min/max válidos.
El rango de Rec Etiqueta Remota debe ser mayor o igual al rango del disparo.	El tamaño de la matríz de bit para una etiqueta de reconocer remoto que fue especificado es menos que el arreglo de bits del disparo.	Asegurasrse que el tamaño de la matríz de bits para la etiqueta de reconocer remoto es mayour o igual al arreglos de bits para el disparo.
El rango Rec etiqueta debe ser mayor o igual al rango de disparo.	El número de bits en la longitud de reconocer datos de etiqueta, debe ser mayor o igual al número de bits de datos para el disparo.	Aumentar el número de bits en la etiqueta de Reconocer alarma.
El tamaño de fila de la lista de alarma es demasiado larga para el espacio restante NVRAM.	El tamaño especificado para la fila de la lista de alarma es demasiado grande para la cantidad de memoria disponible.	Especifique un tamaño de fila de lista de alarma más pequeño.
El terminal de destino sólo puede manejar (número) listas de dispositivos en la pantalla.	La pantalla contiene más objetos de lista de los que el terminal puede manejar.	Eliminar de la pantalla uno o más objetos de lista.
El terminal (nombre) no tiene información de Transferencia de Bloque RIO en la Base de Datos del Proyecto	Las transferencia de bloques no han sido definidas para el terminal Remoto de E/S.	Desde el marcador de configuración, en la Configuración de terminal, pulsar el botón de Config. de comunicación Cuando el diálogo se abre, pulsar el botón de Transferencia de bloque para definir las asignaciones de transferencia de bloque para el terminal.
El terminal (nombre) no tiene Información de Grupo de Rack RIO en la Base de datos del Proyecto.	El terminal no fue asignado a un rack ni a grupos de módulo en el rack.	Desde el marcador de Configurar, en la Configuración de terminal, pulsar el botón de Config. de comunicación para definir las asignaciones de rack y el grupo de módulo para el terminal.
El terminal (nombre) no está configurado en la Configuración del Terminal – Config. de Com.	Los parámetros de comunicación no se han definido para el nombre del terminal definido en el marcador de Configurar, en el cuadro de diálogo de Configuración de terminal.	Desde el marcador de Configurar, en la Configuración de terminal, pulsar el botón de Config. de comunicación para definir los parámetros de comunicación para el nombre del terminal.
El terminal (nombre) no está configurado en la Configuración del Terminal – Config. de Com. – Tipo Desconocido	El terminal no está configurado apropiadamente.	Abrir el cuadro de diálogo de la Administración de Proyecto y eliminar del proyecto el dispositivo del terminal. Entonces abrir el cuadro de diálogo de Configuración de terminal y volver a configurar el terminal.
El terminal (nombre) no está configurado en la Configuración del Terminal – Configuración de Comunicación – No hay tiempo de ejecución del Puerto de Comunicación.	El terminal no está configurado apropiadamente.	Abrir el cuadro de diálogo de la Administración de Proyecto y eliminar del proyecto el dispositivo del terminal. Entonces abrir el cuadro de diálogo de Configuración de terminal y volver a configurar el terminal.
El terminal (nombre) no se configurado en la Configuración del Terminal – Puerto de tiempo de ejecución Com. No está en la Base de Datos del Proyecto	El terminal no está configurado apropiadamente.	Abrir el cuadro de diálogo de la Administración de Proyecto y eliminar del proyecto el dispositivo del terminal. Entonces abrir el cuadro de diálogo de Configuración del Terminal y volver a configurar el terminal.
El terminal (nombre) no se configurado en la Configuración del Terminal – Configuración de Comunicación – Tiempo de puerto de ejecución Coms. de tipo erróneo.	El terminal no está configurado apropiadamente.	Abrir el cuadro de diálogo de la Administración de Proyecto y eliminar del proyecto el dispositivo del terminal. Entonces abir el cuadro de diálogo de Configuración del Terminal y volver a configurar el terminal.
El terminal seleccionado en la Configuración de terminal, no coincide el tipo de aplicación.	Un número del catálogo erróneo fue seleccionado para el nombre del terminal en la Configuración del Terminal.	Del cuadro de diálogo de Configuración de terminal, seleccione el tipo de terminal correcto para que coincida con la aplicación (DH–485 o Remota de E/S).
El texto personalizado para el texto de la memoria auxiliar (entrar valor) está limitado a (números) caracteres.	El texto está limitado a 30/15 caracteres cuando el byte sólo/doble es seleccionado.	Reducir texto o cambiar tamaño de fuente.
El texto personalizado para el texto de la memoria auxiliar (a) está limitado a (números) caracteres.	El texto está limitado a 4/2 caracteres cuando el byte sólo/doble es seleccionado.	Reducir texto o cambiar tamaño de fuente.

Mensaje de validación	Significado	Qué hacer
El tipo de aplicación no coincide con el tipo de terminal. Vuelva a configurar en Configuración del terminal.	La aplicación está configurada para comunicaciones de E/S Remotas o DH–485, pero el tipo de terminal seleccionado no coincide.	Del marcador de Configurar en la Configuración de terminal, seleccionar un tipo de terminal que coincida con la aplicación. O convierta la aplicación para que coincida con el tipo de terminal. Entonces debe actualizar las etiquetas apropiadamente.
El tipo de datos de la dirección escriben no coinciden con el tipo de datos de la etiqueta	La dirección de etiqueta no coincide con el tipo de datos de etiqueta. Por ejemplo, la dirección de etiqueta contiene B3:0/2 pero el tipo de datos de etiqueta es un número con signo.	Desde el editor de etiquetas, corregir el desemparejamiento entre la dirección de etiqueta y el tipo de datos de etiqueta.
El tipo de datos de objeto/ etiquetano coincidien	El tipo de datos de un objeto entrado en el editor de etiquetas debe ser compatible con el formato de datos del valor entrado en el cuadro de diálogo del objeto.	Corregir la discrepancia abriendo el cuadro de diálogo del objeto o accediendo a la información de etiqueta del objeto.
El valor inicial de la etiqueta (nombre) debe ser un número entero.	El valor inicial para la etiqueta especificada se entró con una posición decimal. El valor inicial deber ser un número entero.	Entrar un número entero para el valor inicial.
El valor de datos(valor) está fuera de rango	El valor entrado para el estado de un objeto no está dentro del rango válido para ese tipo de dato.	Abrir el cuadro de diálogo del objeto y entrar un valor válido para el estado.
El valor de Reconocer todo es usado como valor/bit de disparos de alarma.	El valor de Reconocer todo para el disparo es el mismo que un de los valroes que dispara una alarma.	Escoger un valor/bit único para el valor de reconocer todo.
El valor inicial de entrada (valor) para la etiqueta (nombre) puede resultar en un valor de datos fuera rango.	El valor inicial especificado para la etiqueta no está con los límites min/max de entrada de datos entrados en el editor de etiquetas.	Entrar un valor que esté dentro del rango min/max válido para la etiqueta.
El valor inicial de entrada (valor) para la etiqueta (nombre) dará valor inicial de Controlador (valor) debido a la escala y al redondear.	Una advertencia que indica que el valor inicial enviado al controlador será redondeado debido a la precisión del factor de escala.	No se requiere acción a menos que no se accepte un valor redondeado.
El valor inicial de entrada (valor)para la etiqueta (nombre) dará un valor inicial de controlador fuera de rango (valor)	El valor inicial especificado para la etiqueta no está dentro del rango válido para el tipo de datos.	Entrar un valor inicial que sea válido.
El valor mínimo (valor) es mayor que el valor (valor) máximo	El valor Mínimo que se estableció es mayor que el valor establecido para límites de entrada de datos de una etiqueta.	Asegurar, desde el formulario, que el límite de entrada de datos mínimos es menor que el límite de entrada de datos máximos, para la etiqueta.
En las listas de Control Pilotadas, las etiquetas de escritura, y bloque búsqueda deben ser diferente.	Una Lista de Control Pilotada no funcionará correctamente si la etiqueta de búsqueda y la etiqueta de escritura son la misma.	Abrir el cuadro de diálogo del objeto y cambiar la etiqueta de escritura o la etiqueta de búsqueda.
(Escala, Offset, Max, el Min, o Inicial) el valor de (nombre de etiqueta) no válido o fuera de rango	Una etiqueta de atributos no fue configurada apropiadamente.	Abrir el Editor de etiquetas, desde el menú de Aplicación, cambiar los atributos de etiqueta según sea necesario.
Etiquetas Duplicadas La etiqueta de escritura (nombre) ya está en uso	Dos objetos contienen la misma etiqueta de escritura. Los objetos de control no pueden usar la misma dirección que la etiqueta de escritura.	Seleccionar otra etiqueta de escritura para uno de los objetos.
Etiqueta no de tipo Valor o Bit	Se seleccionó una etiqueta inadecuada.	Seleccionar una etiqueta apropiada.
Etiqueta (nombre) – No hay dispositivo en la Base de datos del Proyecto que coincidan con el Nombre de Nodo (nombre)	La base de datos del Proyecto no tiene un dispositivo que coincida con el nombre de nodo para la etiqueta especificada.	Usar la Config. de Comunicación para añadir el dispositivo con el nombre de nodo especificado para la base de datos del proyecto, o entrar el nombre de nodo correcto para la etiqueta en el Editor de etiquetas.
Etiqueta de disparo igual a etiqueta de Borrar todo LC	La etiqueta de disparo es la misma que la etiqueta especificada para la etiqueta de borrar todo.	Cambiar las etiquetas para que no sean idénticas.
Etiqueta de reconocer disparo igual a etiqueta de Reconocer todo LC	La etiqueta de reconocer disparo remoto es la misma que la etiqueta especificada para la etiqueta de reconocer todo.	Cambiar las etiquetas para que no sean idénticas.

Mensaje de validación	Significado	Qué hacer
Etiqueta de reconocer disparo remoto igual a etiqueta de reconocer todo LC	La etiqueta de reconocimiento remoto del disparo de alarma es la misma que la etiqueta de reconocer todo.	Cambiar las etiquetas para que no sean idénticas.
Existen bits o valores de alarma duplicados, dentro del disparo.	Mas de una alarma usa el mismo varlor/bit de disparo.	Cambiar los valores/bits de disparos de alarma para que no sean idénticos.
Falta la etiqueta de borrar remoto.	Se definió una etiqueta handshake de borrar remoto, pero no se definió una etiqueta de borrar remoto.	Especificar la etiqueta de borrar remoto en el diálogo de Configurar alarma.
Falta la etiqueta de reconocer	Reconocer la etiqueta de handshake está definida sin una etiqueta de reconocer.	Definir una etiqueta de reconocer para el disparo.
Falta la etiqueta de reconocer remoto.	Se definió una etiqueta handshake de reconcoer remoto, pero no se definió una etiqueta de reconocer remoto.	Definir una etiqueta handshake de reconocer remoto en el diálogo de Configurar alarma.
Falta la notificación o la etiqueta de handshake	Las etiquetas de notificación y de handshake se usan juntas. Falta una de las etiquetas.	Entrar la etiqueta que falta.
Falta la tarea de pantalla o no es válida	Un objeto selector de pantalla no tiene una pantalla asignada o la pantalla asignada no es válida.	Abrir el cuadro de diálogo del objeto y volver a asignar la pantalla.
Faltan los datos de etiqueta guardados o están corruptos. No pueden ser usados para actualizar la Base de datos de etiqueta.	Los datos de etiqueta no pasaron la verificación de CRC y no se usarán para actualizar la base de datos de proyecto.	Usar el Editor de etiquetas para volver a crear las etiquetas.
Faltan los de dispositivos guardados están o están corruptos. No pueden ser actualizados para la Base de datos de dispositivo.	Los datos de dispositivo no pasaron la verificación de CRC y no se usarán para actualizar la base de datos de proyecto.	Usar la Config. de comunicación para volver a crear dispositivos.
Faltan, o están incompletos los campos de etiqueta requeridos	La etiqueta no tiene tipo, nombre de nodo, o dirección especificada.	Desde el marcador de Configurar, en la Configuración de terminal, pulsar el botón de Config. de comunicación y volvera a configurar el número de rack.
Fracasó el traslado de aplicación – una pantalla usa demasiados recursos de terminales.	Una pantalla contiene demasiados controles e indicadores . Típicamente los objetos del fondo (texto o gráficos) no son el problema.	Volver a diseñar la pantalla con menos objetos de control o indicadores
Imagen gráfica desconocida	Un objeto o estado de objeto fue asignado a un gráfico interior que ya no existe.	Seleccionar otro gráfico interior para el objeto o importar un gráfico de mapa de bit con el mismo nombre.
Incapaz de inicializar el Servidor de Traducción de Protocolo. Dirección inválida para Num (número) del Canal de Transferencia de bloque	La dirección para la transferencia de bloque especificada no es válida. Puede que haya entrado una dirección de PLC donde se esperaba entrar una dirección de SLC, o una dirección de SLC donde una dirección de PLC se esperaba.	En el cuadro de diálogo de Transferencia de bloque, entrar la dirección correcta para el número de transferencia de bloque especificado.
La altura (valor) está fuera de rango	La altitud del objeto no es válida.	Volver a darle tamaño al objeto.
La anchura (valor) está fuera de rango	El ancho del objeto es inválida.	Volver a darle tamaño al objeto.
La cadena de texto contiene caracteres del archivo de fuente externo, el tamaño de fuente seleccionado no es válido.	La fuente externa de doble bit está en uso y el texto contiene caracters de doble byte mientras un tamaño de fuente es seleccionado.	Especificar un tamaño de fuente interno.
La dirección de nodo de (valor) no es válida	No se ha entrado la dirección de nodo del nodo asociado o se entró una dirección no válida.	Desde el marcador de Configurar, en la Configuración de terminal, pulsar el botón de Config. de comunicación para verificar la dirección de nodo.
La dirección se superpone de la Transferencia de Bloques/Pass Through	Se asignó la misma dirección a una etiqueta a un Byte de Control de Transferencia de bloque (el byte más bajo, accesible en el rack de E/S discreto).	Entrar una dirección diferente para la etiqueta en el Editor de Etiquetas o desactivar la transferencia de bloques (si no está usando BTs) en el diálogo de Transferencia de Bloque.
La etiqueta de Escritura no está definida	Una etiqueta de escritura no ha sido definida para el objeto.	Abrir el cuadro de diálogo del objeto y asignar una etiqueta de escritura.
La etiqueta de Handshake no está definida.	La etiqueta de handshake no está definida para un objeto de pulsador enclavado.	Abrir el cuadro de diálogo del objeto y asignar un nombre de etiqueta de handshake.

Mensaje de validación	Significado	Qué hacer
La etiqueta de lectura no está definida	No se ha definido una etiqueta de lectura para el objeto.	Abrir el cuadro de diálogo del objeto y asigne una etiqueta de lectura.
La etiqueta de Reconocer debe tener BCD, con signo o sin signo, como tipo de datos	Un tipo de datos no válido fue seleccionado para la etiqueta de reconocer alarma.	Cambiar etiquetas o cambiar el tipo de datos. Los tipos de datos válidos son BCD, entero con signo o sin signo.
La etiqueta (nombre) debe ser de tipo Bit	Se seleccionó una etiqueta de tipo valor, donde se debe usar una etiqueta de bit.	Seleccionar un etiqueta apropiada.
La etiqueta (nombre) debe ser de tipo Valor	Se seleccionó una etiqueta de tipo bit, donde se debe usar una etiqueta de valor.	Seleccionar un etiqueta apropiada.
La etiqueta hace referencial al dispositivo (nombre) Este no es el Controlador Lógico seleccionado en la Configuración del Terminal – Configuración de Coms.	El campo del nombre de nodo en las referencias del Editor de etiquetas un nombre de controlador que no es válido para la aplicación o no coincide con el nombre de controlador entrado en la Configuración del Terminal (cuadro de diálogo de Configuración de Comunicación).	Cambiar el nombre de nodo para que coincida con el nombre de controlador en el cuadro de diálogo de Config. de comunicación, o seleccionar el nombre de controlador correcto en el cuadro de diálogo de Configuración de Comunicación.
La etiqueta no tiene una dirección válida en los terminales asignados a Rack Discreto o Canales de Transferencia de Bloques	La dirección de etiqueta no está en el rack de E/S o en la transferencia de bloque (s) configurada(s) para el terminal.	Entrar la dirección de etiqueta correcta en el Editor de etiquetas o volver a configurar los parámetros de comunicación en el cuadro de diálogo de Configuración de terminal (Config. de comunicación).
La etiqueta (nombre) no está incluída en el grupo de escán del disparo de alarma	La etiqueta de Reconocer remoto o la etiqueta incrustada en el mensaje de alarma no está en el grupo del disparo de alarma	Verificar el disparo de alarma tiene una dirección menor que la etiquteta remota o las etiquetas incrustadas.
La pantalla de Comenzar debe ser asignada a una pantalla existente	La pantalla de Comenzar se asignó a una pantalla no existente en la aplicación. Puede que la pantalla se haya eliminado.	Abrir el cuadro de diálogo de Configuración de terminal, seleccionar el marcador de Energizar y volver a asignar la pantalla de inicio.
La pausa (valor) está fuera de rango	El tiempo de espera (pausa) para un botón de pulsador momentáneo no es válido.	Abrir el cuadro de diálogo del objeto y seleccionar un tiempo de espera (pausa) de la caja de lista de Tiempo de Espera.
La posición de bit está fuera de rango para este disparo.	La posición de bit especificada pra el disparo de alarma excede el número de posiciones soportadas por el tipo/longitud de datos de disparo.	Mover la alarma a otro disparo o cambiar el tipo/longitud de datos de disparo.
La posición decimal debe ser menos que la anchura del campo, por al menos 2 lugares.	La posición decimal para un visualizador de objeto de datos numéricos o para una va–riable es más que el ancho del campo –2.	Abrir el cuadro de diálogo del objeto y seleccione una posición de decimal que sea menor que el ancho de campo.
La posición decimal (número) fuera de rango	La posición decimal para un visualizador de objeto de datos numéricos o para una va–riable es más que el ancho del campo.	Abrir el cuadro de diálogo del objeto y seleccione una posición de decimal que sea menor que el ancho de campo.
La red (nombre) no tiene un dispositivo principal RIO en la Base de datos del proyecto.	No se definió un dispositivo principal de E/S remota (controlador PLC o SLC) para el terminal de E/S Remoto.	Desde el marcador de Configurar, en la Configuración de terminal, pulsar el botón de Config. de comunicación para definir el controlador PLC o SLC.
Las alarmas que necesitan reconocimiento no pueden ser reconocidas individualmente desde la lista de lista sin la tecla de lista de Entrar.	Una alarma que puede ser reconocida en la lista de lista no tiene una tecla de lista de entrada en el terminal.	Añadir una telca de Lista de entrada a la pantalla especificada.
Las etiquetas de disparo y reconocer remoto tienen diferentes tipos de etiqueta.	Los tipos de datos para estas etiquetas no son idénticos.	Cambiar el tipo de datos de etiqueta para que no sean el mismo.
Las etiquetas remotas deben ser diferentes una de otra.	Cada etiqueta remota debe tener una configuración de alrama diferente.	Hacer que las etiqeutas remotas seran unicas dentro de la aplicación.
Las posiciones de bit para este disparo deben ser contiguas.	Para operación más rapida, todas las alarmas dentro de un disparo deben usar bits sucesivos (por ejemplo, 1,2,3,4, en lugar de 1,3,5,7)	Cambiar los bits usados para disparar para que sean contiguos para este disparo.
Longitud del campo (número) está fuera de rango	El ancho del campo para un visualizador de datos numéricos o variable, no es válido.	Abrir el cuadro de diálogo del objeto y entrar un ancho de campo válido.
Longitud No Válida, la matríz de bits no pueden cruzar los bordes de palabras.	La longitud de una matríz de bits excede 16 bits.	Cambiar el número de bit de inicio para la matríz de bits o cambie el tamaño de matríz en el Editor de Etiquetas.

Mensaje de validación	Significado	Qué hacer
Los colores frontales y de fondo deben ser diferentes.	Los colores de fondo y frontales para este objeto son iguales.	Cambiar los colores para que no sean idénticos.
Los dispositivos de impresión solamente no soportan la impresión de caracteres de doble byte.	La fuente de doble byte fue seleccionada para una fuente de un solo byte.	Seleccionar una fuente de tamaño de byte singular.
No hay objetos en la aplicación	La aplicación no tiene objetos. Esto es una advertencia.	Salir de la aplicación o cree pantallas con objetos.
No hay objetos en la pantalla	La aplicación contiene una pantalla vacía (sin objetos). Esto es una advertencia.	Eliminar la pantalla o añada objetos (e información de etiqueta) a la pantalla, antes de descargar.
No hay pantallas en la aplicación.	La aplicación no tiene ninguna pantalla. Esto es una advertencia.	Salir de la aplicación o crear pantallas con objetos.
No hay pantalla de Inicio asignada, regresar a la pantalla preseleccionada (nombre)	No se asignó una pantalla de inicio para la aplicación, por lo tanto se predeterminó una pantalla. Si la pantalla predeterminada es inadecuada, cambiar la selección.	Abrir el cuadro de diálogo de Configuración de terminal para seleccionar otra pantalla inicial.
No puede cargar (archivo) no uno de sus componentes	El PanelBuilder no puede abrir el archivo especificado.	Verificar que el camino contenga AB\BIN\. Volver a inicializar la computadora e intentar otra vez.
No puede disparar de una etiqueta interna.	La etiqueta interna es especificada como un disparo.	Seleccionar una etiqueta no interna.
No puede escribir a la salida del rack discreto	La etiqueta de escritura para un objeto de control fue asignado a una dirección de salida de rack discreto. El terminal PanelView no puede escribir datos a una salida del controlador.	Cambiar la dirección de la etiqueta de escritura (entrada del controlador) o usar una etiqueta de escritura diferente para el objeto.
No puede usar etiquetas de arreglo de bit con el disparo LSB en FMW 1.00–1.xx	Una matríz de bits ha sido especificada como el LSB (Bit menos significativo).	Seleccionar un tipo de datos diferente.
No puede usar etiquetas internas con disparo LSB.	Una etiqueta interna es especificada para uso con el disparo del bit menos significativo como indicador.	Seleccionar una etiqueta no interna.
No se encontró el PLC o escáner en la Base de datos del proyecto	El Escáner PLC con el cual el terminal se comunicará no ha sido configurado en la Configuración del Terminal (cuadro de diálogo de Configuración de Comunicación).	Desde el marcador de Configurar, en la Configuración de terminal, pulsar el botón de Config. de comunicación para definir el tipo y nombre de Escáner PLC.
No se encontró ese nombre en la base de datos del proyecto	No se encontró la etiqueta en la base de datos del proyecto.	Entrar nombre de etiqueta y atributos en la base de datos del proyecto.
No se encuentra el gráfico (nombre)	Un objeto o un estado de objeto fueron asignados a un gráfico interior que no existe.	Seleccionar otro gráfico interior para el objeto o importar un gráfico de mapa de bit con el mismo nombre.
No se ha asignado nombre de terminal	El terminal no tiene asignado un nombre de terminal.	Desde el marcador de Configurar en el cuadro de diálogo de Configuración del Terminal, entrar un nombre para el terminal.
No se ha definido la Base de datos para la aplicación	La aplicación no está vinculada a la base de datos de etiquetas.	Abrir el cuadro de diálogo de la Administración de Proyecto desde el menú de Aplicación y crear o vincular un proyecto existente a la aplicación.
Nombre no válido	El nombre de la pantalla especificada es inválido. Un nombre válido de pantalla debe tener 1 a 32 caracteres.	Renombrar la pantalla especificada.
Número del canal de transferencia de bloque: (Núm) – Longitud no válida.	La longitud de la transferencia de bloque es definida como 0 o execede el máximo de 64.	En el diálogo de Transferencia de bloque, corregir la longitud no válida de transferencia de bloque.
Número de bit de datos está fuera de rango	El número del bit asignado a un estado de objeto está fuera de rango.	Abrir el cuadro de diálogo del objeto y seleccionar un número de bit diferente para el estado del objeto.
Número de líneas por alarma (número) es mayor que el número de líneas en el objeto (número).	El número de líneas especificadas para alarams en el dispositivo de lista de alarma, excede el número de líneas disponibles dentro del dispositivo de lista.	Hacer un dispositivo de lista de alarma más grande o reducir el número de líneas a mostrar por alarma.

Mensaje de validación	Significado	Qué hacer
Número de estado (número) está fuera de rango	Un objeto tiene un número de estado inválido.	Escoger el objeto, abrir el diálogo de Administración de Lista, eliminar estado(s) no válido.
Número de nodo (número) del terminal (nombre) no es válido	El número del nodo del terminal debe estar en el rango de 1 a 31.	Desde el marcador de Configurar en el diálogo de Configuración del Terminal, pulsar el botón de Configuración de Comms. para cambiar el núm. de nodo del terminal.
Objeto (derecha, izquierda, arriba, borde de abajo,) – localización	Uno o más de los bordes de un objeto están fuera de la pantalla.	Mover o cambiar el tamaño del objeto a uno apropiado.
Objetos de control superpuestos	Dos objetos están superpuestos en la pantalla.	Acceder a la pantalla y cambiar la posición o tamaño de los objetos para que no se superpongan.
Objeto demasiado pequeño para mostrar texto	La altura del objeto es demasiado pequeña para mostar la primera línea de texto.	Aumentar la altura del objeto.
Para las Listas de Control Pilotadas de requieren Etiquetas de control y Búsqueda	Una etiqueta de búsqueda y/o una etiqueta de control, no se definieron para una lista de control pilotada. Se requieren ambas.	Abrir el cuadro de diálogo del objeto y entrar la etiqueta de búsqueda y/o etiqueta de control que falta.
Para los datos del dispositivo de estado se requiere la longitud mínima (etiqueta) de matríz.	La longitud de la matríz de bits de la etiqueta es más pequeña de lo requerido.	Cambiar los valores para los estados del objeto o aumentar el tamaño de matríz de bits en el Editor de etiquetas.
Para personalizar la memoria auxiliar de texto, el archivo de fuente debe contener fuente de 16 de alto.	El archivo de fuente no contiene una fuente con altura de 16.	Crear un archivo de fuente con altura de 16, refiérase al cuadro de diálogo d eConfigurar fuente.
PLC o escáner no en configurado en la Configuración del terminal– Config. de Com.	El Escáner PLC con el cual el terminal se comunicará no ha sido configurado en la Configuración de terminal (cuadro de diálogo de Config. de comunicación).	Desde el marcador de Configurar, en la Configuración de terminal, pulsar el botón de Config. de comunicación para configurar el tipo y nombre de Escáner PLC.
Se debe usar al menos una alarma para configurar este objeto.	Existe un dispositivo de alarma que requiere que se configure una alarma.	Eliminar el dispositivo o añadir alarmas a la aplicación.
Se especificó un disparo no existente.	El disparo especificado para esta alram no existe.	Usar el nombre de disparo válido en la definición de alarma.
Se extraerá el Canal de Bloque de Transferencia que no es usado.	La transferencia definida en el diálogo de Transf. de bloque no se usa en la aplicación.	Eliminar de la aplicación o referéncielo.
Tamaño ilegal de fuente para este tipo de dispositivo.	No existe un tamaño de fuente interna con el mismo tamaño que el de fuente externa actualmente seleccionada, para un dispositivo con lista de cursor o un icono de reconocer.	Asegurarse que el tamaño de fuente interna existe con el mismo alto que el de la fuente externa seleccioanda actualmente.
Tecla de función (número) fue usada dos veces	Se asignó la misma tecla de función a dos objetos diferentes, en la misma pantalla.	Abrir el cuadro de diálogo del objeto y asignar una tecla de función diferente.
Tecla de función (número) no es válida	El objeto especificado fue asignado a una tecla de función inválida.	Abrir el cuadro de diálogo del objeto y asignar una tecla de función válida.
Tecla de función no está asignada	El objeto fue configurado para entrada por tecla de función pero no fue asignado una tecla de función específica.	Abrir el cuadro de diálogo del objeto y seleccionar una tecla de función.
Todos los estados en este objeto rehusan la entrada del operador.	Todos los estados de la lista de control pilotada tienen un acceso de “Solamente Controlador” o ”Ninguno”. Esto es ilegal.	Abrir el diálogo del objeto y cambiar el acceso para algunos de los estados a “Usuario y Controlador” o a “Solamente usuario”.
Usado como indicador mostrará los datos escritos por un dispositivo de control usando la misma etiqueta	Advertencia que el PanelView está usando datos de la etiqueta de escritura del objeto de control para mostrar los datos del indicador.	Nada. Usar los mismos datos de etiqueta de escritura para el indicador, eliminar la lógica de escalera requerida para mover datos desde etiqueta de escritura a etiqueta de lectura.
Valor (Inicial, Min, Max, Escala u Offset) del (valor) no es válido o está en rango	El valor del valor inicial, min/max, o escala/offset, no es válido o está fuera de rango para el tipo de dato de etiqueta.	Entrar un valor que esté dentro del rango válido para el tipo de datos.
Valor de reconocer todo, debe ser mayor que la posición de bit más alta, en este disparo.	Para los disparos de alarma de bit y de bit menos significativo, la posición de bit de rec. todo debe ser al menos uno más que el bit más alto especificado para la alarma.	Aumentar la posición de bit especificada para el campo de Reconocer todo.
Variable de Mensaje (texto) en Posición (número de texto)	Indica un error con la secuencia de texto interior.	Abrir cuadro de diálogo de UsarTexto Existente y localize el mensaje. Corrija el error.

Localización de averías

Este apéndice contiene información para ayudarle a localizar y resolver problemas, si estos ocurren al:

- Comenzar PanelBuilder
- Descargar a un archivo DOS
- Descargar usando drivers INTERCHANGE

Muchas computadoras contienen opciones de administración de energía y utilidades que afectan los puertos COM de las computadoras:

- POWER.EXE en AUTOEXEC.BAT o CONFIG.SYS
- opción en configuración CMOS
- utilidad Windows
- icono Power en el Panel de control de Windows 95 (establecido a Ninguno)

Ejecutar Windows 95

Problema	Causa	Acción recomendada
Al reinicializar su computadora después de instalar el software PanelBuilder/INTERCHANGE, usted recibe un error de protección de Windows y su computadora se bloquea.	El directorio C:\WINDOWS\SYSTEM contiene los archivos VDF1.386 y V485.386.	Reinicializar la computadora en Modo Seguro, y eliminar los archivos VDF1.386 y V485.386. Para entrar en Modo Seguro, pulsar la tecla F5 cuando aparece el mensaje de arrancar "Starting Windows 95" .

Comenzar PanelBuilder

Problema	Causa	Acción recomendada
No puede cargar CMSERV.DLL o uno de sus componentes.	PanelBuilder no puede cargar CMSERV.DLL o uno de sus componentes, porque SHARE.EXE no se está ejecutando..	Añadir SHARE.EXE a su archivo AUTOEXEC.BAT o ejecutar SHARE manualmente. Para más detalles lea el archivo README.TXT en C:\AB.
	PanelBuilder encuentra el archivo PXENGWIN.DLL erróneo al buscar la variable de DOS PATH, antes de encontrar el archivo correcto en C:\AB\BIN.	Entrar C:\AB\BIN como el primer item en la línea de PATH.
	Archivos relacionados en el directorio C:\AB\PROJECTS	Hacer lo siguiente: 1. Salir del software PanelBuilder. 2. Eliminar estos archivos del directorio C:\AB\PROJECTS . PARADOX.LCK PDOXUSRS.LCK Estos archivos son creados cuando el PanelBuilder comienza y deben ser terminados cuando se sale del software.
	La sección [Paradox Engine] en el archivo C:\WINDOWS\WIN.INI está incorrecta.	Asegúrese que C:\WINDOWS\WIN.INI contiene las siguientes líneas:[Paradox Engine] UserName=ISPCore NetNamePath=C:\AB\PROJECTS NetName=2 ShareLocal=YES PX35Locking=NO MaxTables=64 RecBufs=128 MaxLocks=32 MaxFiles=64 SwapSize=256
Las utilidades AB fallaron al inicializar	PanelBuilder no pudo inicializar las utilidades AB al comenzar porque el SHARE.EXE no se está ejecutando.	Añadir SHARE.EXE a su archivo AUTOEXEC.BAT o ejecutar SHARE manualmente. Para más detalles lea el archivo README.TXT en C:\AB.

Errores de descarga generales

Problema	Causa	Acción recomendada
La longitud de archivo de aplicación no coincide con el registro de encabezado.	Al verificar el CRC del archivo .PVA, la longitud de archivo no coincide con la longitud almacenada en el archivo. Esto generalmente ocurre al descargar un archivo que fue troncado por una carga abortada.	Especificar un archivo .PVA válido.
Archivo de aplicación CRC no es correcto.	El CRC del archivo .PVA no coincide con el CRC almacenado en el archivo.	Especificar un archivo .PVA válido.
En Windows NT/4.0, el siguiente error ocurre durante una descarga: “Finalización anormal”	El sistema operativo necesita ser actualizado a Service Pack 2 (o posterior)	Instlar Service Pack 2 (o posterior) en su computadora.

Descargar a un archivo DOS

Problema	Causa	Acción recomendada
Al descargar una aplicación a un archivo DOS en PanelBuilder, recibe este mensaje: "No puede cargar WPFTDLL.DLL o uno de sus componentes."	INTERCHANGE no está instalado en la computadora. INTERCHANGE debe estar instalado, sin embargo no se requiere para cargar los drivers de comunicación INTERCHANGE.	Salir de Windows e instalar INTERCHANGE en su computadora.
	Faltan, o no se encuentran archivos.	1. Verificar que el path de la declaración en AUTOEXEC.BAT incluye C:\RSI\IC\BIN o C:\ABIC\BIN. 2. Verificar que el entorno de la variable en AUTOEXEC.BAT es establecido a ABIC_CONFIG=C:\RSI\IC\BIN o C:\ABIC\BIN 3. Verificar que WPFTDLL.DLL está en C:\AB\PBWIN. 4. Verificar que DTLKTW.DLL está en C:\RSI\IC\BIN o C:\ABIC\BIN.

Descargar con la Utilidad de tranferencia de archivo PanelView

Problema	Causa	Acción recomendada
No puede cargar o descargar una aplicación usando la utilidad PFT.	INTERCHANGE se está ejecutando y usando el mismo puerto COM que fue especificado en el archivo de configuración de PFT (DEFAULT.STP).	1. Escribir ABICSTOP al prompt de DOS. Por ejemplo: C:\>ABICSTOP 2. Comentar en las siguientes líneas en el archivo C:\WINDOWS\SYSTEM.INI: [386Enh] ;Device=VDF1.386 ;COM1IRQ=4 o ;COM2IRQ=3 ;COM1VDF1 o ;COM2VDF1 o [386Enh] ;Device=V485.386 ;COM1IRQ=4 o ;COM2IRQ=3 ;COM1VDF1 o ;COM2VDF1

Descargar usando Utilidad WINPFT

Problema	Causa	Acción recomendada
No puede ejecutar, la operación de verificar, Revisión/Series de Terminal incorrecta	La Utilidad de transferencia de archivo (WINPFT) no puede verificar la aplicación cargada en un terminal DH-485 o RS-232 porque la versión es anterior a V1.06.	Actualizar el firmware del terminal.
No puede ejecutar, la operación de verificar, Operación de descargar continúa...	El PanelBuilder no puede verificar la aplicación cargada en el terminal DH-485 o RS-232 antes de descargar (Descargar solamente si difierente a la aplicación marcada actual). El firmware del terminal es más antiguo que V1.06. La descarga es exitosa.	Actualizar el firmware del terminal.

Descargar con RSLinx

Problema	Causa	Acción recomendada
En Windows 95, este error ocurre durante una descarga: “No puede comenzar AB–KT–1 porque se encontraron nodos duplicados en la red.”	La computadora que está ejecutando el dirver RSLinx, es asignado la misma dirección de nodo que a otra computadora que está ejecutando RSLinx en la red.	Ejeuctar RSLinx y cambiar la dirección de nodo para una de las computadora.

Descargar con INTERCHANGE

Problema	Causa	Acción recomendada
Al descargar una aplicación a un archivo DOS en PanelBuilder, recibe este mensaje: “No puede cargar U WPFTDLL.DLL o uno de sus componentes.“	INTERCHANGE no está instalado en la computadora. INTERCHANGE debe estar instalado, sin embargo no se requiere para cargar los drivers de comunicación INTERCHANGE.	Salir de Windows e instalar INTERCHANGE en su computadora.
	Faltan o no se encuentran archivos.	1. Verificar que la declaración del path en AUTOEXEC.BAT incluye C:\RSI\IC\BIN o C:\ABIC\BIN. 2. Verificar que el entorno de variable en AUTOEXEC.BAT está establecido a ABIC_CONFIG=C:\RSI\IC\BIN o C:\ABIC\BIN 3. Verificar que WPFTDLL.DLL está en C:\AB\PBWIN. 4. Verificar que DTLKTW.DLL está en C:\RSI\IC\BIN o C:\ABIC\BIN.
Al escoger el comando de Descargar del Menú de Aplicación, el terminal de operador no aparece como una opción de Destino en el diálogo de Descargar aplicación.	El archivo C:\WINDOWS\SYSTEM.INI contiene un conflicto de driver.	Cotejar el archivo C:\WINDOWS\SYSTEM.INI . El siguiente es un ejemplo correcto del archivo.[Boot] comm.drv=comm.drv ;no COM.DRV o DH485.DRV mouse.drv=mouse.drv [386Enh] DEVICE=V485.386 o DEVICE=VDF1.386 COM1V485 o COM2V485 o COM1DF1 o COM2DF1 ;DEVICE=C:\ICOM\WINLINX\VDDELINX.386 ;comentado afuera DEVICE=*VCD ;no debe ser comentado afuera
	No se ejecutó ABICRUN.BAT antes de comenzar WINDOWS.	Verificar que el archivo AUTOEXEC.BAT contiene: CALL ABICRUN.BAT y no REM CALL ABICRUN.BAT Salir de Windows y ejecutar ABICRUN.BAT.
Al descargar a un terminal de operador recibe este mensaje de error: “Dispositivo destinado no está activo.”	En la utilidad de configuración de dispositivo INTERCHANGE, la dirección de estación del PIC en el driver COM está establecido a la misma dirección que el terminal PanelView.	Establecer la dirección de estación a 0 para el PIC en el driver de puerto COM.
	En la utilidad de configuración de dispositivo INTERCHANGE, una interrupción incorrecta (IRQ) está establecido para el puerto COM.	Establecer la interrupción correcta para el puerto COM. COM Puerto 1 require una interrupción (IRQ) de 4. COM Puerto 2 require una interrupción (IRQ) de 3.
	El módulo, número de catálogo 1747-PIC , no esá recibiendo energía.	El módulo 1747-PIC require 24V CD aportadas por el procesador SLC o la fuente de energía con número de catálogo 1747-NP1. El PanelView no proporciona energía al módulo PIC.
	Cableado incorrecto.	Cotejar el cable.

Problema	Causa	Acción recomendada
Al descargar a un terminal de operador recibe este mensaje de error: “Dispositivo destinado no está activo.”	En la utilidad de configuración de dispositivo INTERCHANGE, una interrupción incorrecta (IRQ) está establecido para el puerto COM.	Establecer la interrupción correcta para el puerto COM. COM Puerto 1 require una interrupción (IRQ) de 4. COM Puerto 2 require una interrupción (IRQ) de 3.
	El módulo, número de catálogo 1747-PIC , no esá recibiendo energía.	El módulo 1747-PIC require 24V CD aportadas por el procesador SLC o la fuente de energía con número de catálogo 1747-NP1. El PanelView no proporciona energía al módulo PIC.
	Cableado incorrecto.	Cotejar el cable.
Al descargar a un terminal de operador recibe este mensaje de error: “Falló el comando – la estación remota PCCCSTS02, no reconoció el comando.”	En la utilidad de configuración de dispositivo INTERCHANGE, los parámetros para el DF1 en el driver de puerto COM están establecidos incorrectamente.	Parámetro para el DF1 en el driver de puerto COM debe estar establecido a: Detectar Error=CRC Paridad=Ninguna Velocidad=19200
Fallo de comando INTERCHANGE PCCCEXT17—Excedió el tiempo asignado módulo trasero 1771no responde	Durante una transferencia Remote de E/S, PanelBuilder no pudo obtener una respuesta al comando. Causas probables: dispositivo de nodo desconectado, alta actividad de red, velocidad baja.	Verificar que el terminal PanelView tiene una conexión de red Remota de E/S, y que su aplicación coincide con la escalera de lógica del bloque del controlador. Volver a intentar la operación.
RNA: Error $C00A ubicar dispositivo #n en línea	INTERCHANGE no pudo iniciar el driver asociado con el puerto #n de sus computadora.	Usar la Utilidad de Configuración de dispositivo INTERCHANGE para verificar la configuración del driver. El driver puede ser establecido para una velocidad diferente que la red física.
El driver INTERCHANGE actualmente instalado, no puede descargar al terminal seleccionado.	El tipo de transferencia de red que intentó requiere un driver diferente al que está actualmente cargado en su computadora.	Configurar el driver apropiado, usando la Utilidad de Configuración de dispositivo INTERCHANGE y volver a iniciar su computadora.
Al descargar una aplicación en la red usando un puente KA5 (DH+<>DH485), la descarga no sale apropiadamente.	La descarga se completa pero no sale apropiadamente.	Cuando la descarga está completada, seleccionar el botón de CANCELAR en el diálogo de Descarga.
El nodo de dispositivo Gateway no está activo.	No se encontró un dispositivo Gateway en la dirección de nodo especificada en la red local.	Verificar que el dispositivo Gateway está en la dirección específica o cambiar la dirección de nodo en el diálogo de Configuración de Archivo de Transferencia, para coincidir con la dirección de red del terminal.
El dispositivo local Gateway no soporta operaciones de puente o los dispositivos de red remotos no son un terminal de operador.	El dispositivo local gateway no puede pasar comandos a otra red física o el dispositivo en la red remota no está en un terminal de operador.	En el diálogo de Configuración de transferencia de archivo (verificar que ha entrado la dirección de nodo Gateway correcta, la dirección de nodo de terminal y los números de identificación (ID) de vínculo.
El dispositovo de red local no es un terminal de operador.	El dispositivo especificado en la red local no es un terminal de operador.	Cotejar la dirección de nodo del terminal PanelView en el diálogo de Configuración de transferencia de archivo.

Mensajes de Información/Error de INTERCHANGE

Esta sección lista y define los errores y mensajes que pueden ocurrir cuando INTERCHANGE se inicia o se detiene. Estos errores son impresos a la salida estándar cuándo CFG_KT.EXE, CFG_485.EXE, CFG_DF1.EXE, o RNA.EXE son ejecutados.

Errores y Mensajes de Información de CFG_KT. EXE, CFG–485.EXE y CFG_DF1.EXE

Los siguientes errores y mensajes son generados por CFG_KT. EXE, CFG_485.EXE y CFG_DF1.EXE. “XXX” representa las cadenas “KT,” “485,”y “DF1”. Si un error/mensaje de información sólo es aplicable a uno de CFG_KT. EXE, CFG_485.EXE o CFG_DF1.EXE, el programa aplicable aparecerá como la primera cadena de error/mensaje de la información.

Estos mensajes normalmente ocurren al comenzar. Éstos indican la ubicación donde se instaló el Software INTERCHANGE.

CFG_XXX (0000) TSR configured, no errors detected

CFG_XXX (001A) Reading device configuration from C:\RSI\IC\BIN\CFG_KT.INI

CFG_XXX (001B) Reading diagnostic and protocol files from C:\RSI\IC\BIN

Este mensaje normalmente ocurre al apagarse.

CFG_XXX (0001) TSR terminated, no longer resident in memory.

Este mensaje indica que una versión no válida de DOS fue cargada. Consulte el Manual de Usuario de INTERCHANGE para versiones válidas y compatibles con DOS.

CFG_XXX (0002) TSR not ready, invalid version of DOS

Los archivos binarios descargados a su tarjeta de comunicación no son compatibles con el Software Interchange instalado en su sistema. Re–instale el Software Interchange.

CFG_XXX (0003) TSR not configured, invalid version of KT protocol file

El archivo indicado no se pudo encontrar. Coteje para asegurarse que el path y/o archivo existen.

CFG_XXX (0004) TSR not configured, error opening file <filename>

El archivo indicado se encontró pero no pudo ser leído. Verifique los permisos en el archivo.

CFG_XXX (0005) TSR not configured, error reading file <filename>

El comando o parámetro indicado en CFG_KT. INI no es válido. Corrija su archivo CFG_KT.INI y reinicie el Software INTERCHANGE.

CFG_XXX (0007) TSR not configured, invalid line; <command>

CFG_XXX (0008) TSR not configured, invalid parameter; <parameter>

CFG_XXX (0009) TSR not configured, invalid 'memory' parameter <parameter>

CFG_XXX (000a) TSR not configured, invalid 'interrupt' parameter <parameter>

No hay suficiente memoria disponible para configurar el DTL_KT. TSR Obtenga más memoria en su computadora y reinicie el Software Interchange.

CFG_KT (000b) TSR not configured, unable to allocate memory

Ocurrió un error cuando se configuró el TSR DTL_XXX. Puede que el TSR DTL_XXX ya se esté ejecutando. Cierre y reinicie el Software INTERCHANGE para corregir el problema.

CFG_XXX (000c) TSR not configured, 'TSR' parameter already in use

CFG_XXX (000d) TSR not configured, no KT(s) could be initialized

Comúnmente causado por uno de los siguientes:

1. Ninguna tarjeta de comunicación se especifica en CFG_KT. INI.
2. Las selecciones para la dirección de memoria de la tarjeta de comunicación, no coincide con lo entrado en el archivo CFG_KT.INI.
3. La variable de entorno ABIC_CONFIG, señala la ubicación que tiene el archivo inexistente o no válido de CFG_KT.INI.

El CFG_XXX. EXE ejecutable se ha ejecutado previamente para configurar el TSR DTL_XXX. No es necesario ejecutar el CFG_XXX. EXE otra vez, ni siquiera ha causado daño al ejecutarlo.

CFG_XXX (000e) TSR already configured, no action taken

Su instalación puede haber fracasado. Reinstale el Software Interchange y reinicie el Software Interchange. Si este error aún ocurre, avísele a su representante de soporte técnico global de Rockwell Inc.

CFG_XXX (000f) TSR version is incompatible with this executable

CFG_XXX (0010) TSR not found, must first be resident to be configured

Causado por uno de los siguiente:

1. TSR DTL_XXX no se pudo desinstalar. De otra vez el comando de desinstalar (CFG_XXX –u).
2. Se intentó desinstalar el driver DTL_XXX (CFG_XXX –u) cuando no se había instalado.

No se pudo instalar TSR DTL_XXX. De el comando de desinstalar (CFG_XXX –u) otra vez .

CFG_XXX (0011) TSR still running, unable to deinstall

La tarjeta de comunicación 1784–KT2 debe tener su memoria y software de interrupción configurado, antes de ejecutar el Software Interchange. Asegúrese que ha configurado su 1784–KT2 para una dirección de memoria y que esta dirección de memoria coincide con la dirección entrada en el archivo CFG_KT.INI.

CFG_XXX (0012) KT not found at specified 'memory' (KT2 only)

Estos errores ocurren durante los diagnósticos de la tarjeta de comunicación. La ejecución de estos diagnóstico es controlada por la declaración SELFTEST = OFF en CFG_KT. INI. Si esta línea se comenta, los diagnóstico son ejecutados como valor predeterminado. Si esta línea no se comenta y dice SELFTEST = ON, los diagnóstico son ejecutados. Para detener el diagnóstico actual, asegúrese que esta línea no se comente y que diga SELFTEST = OFF. La causa más común de estos errores es que la dirección de memoria del software o hardware, establecida para su tarjeta de comunicación no coincide con la que entró en CFG_KT. INI para el tipo de tarjeta que usa.

CFG_KT (0013) KT memory diagnostic RAM 0 error

CFG_KT (0014) KT memory diagnostic RAM 1 error

CFG_KT (0015) KT counter diagnostic error

CFG_KT (0016) KT timer diagnostic error

CFG_KT (0017) KT serial diagnostic error

CFG_KT (0018) KT protocol downloading error

CFG_KT (0019) KT dualport memory error

Si estos errores ocurren, avísele a su representante de soporte técnico global de Rockwell Software.

CFG_KT (001d) Undefined error

CFG_KT (001e) Undefined error

CFG_KT (001f) Undefined error

Mensajes de error e información específicos a CFG_485.EXE

Este error indica que el driver Virtual para el DH485 no se está ejecutando.

CFG_485 (0020) DH485 Fatal Error; V485 Driver not installed.

Estos errores indican problemas configurando el puerto COM.

CFG_485 (0021) DH485 Serial Communication Port not found.

CFG_485 (0022) DH485 Link Layer attach error.

CFG_485 (0023) DH485 Link Layer initialization error.

CFG_485 (0024) DH485 Link Layer configuration error.

Este error indica un conflicto sobre que puerto COM debe ser usado.

CFG_485 (0025) DH485 CFG_KT.INI and SYSTEM.INI comm port inconsistency.

Este error indica que el driver no salió completamente.

CFG_485 (0026) DH485 Fatal Error during Link Layer Cleanup.

Mensajes de error e información específicos a CFG_DF1.EXE

Este error indica que el driver Virtual para el DF1 no se está ejecutando

CFG_DF1 (0020) DF1 Fatal Error; VDF1 Driver not installed.

Estos errores indican problemas configurando el puerto COM.

CFG_DF1 (0021) DF1 Serial Communication Port not found.

CFG_DF1 (0022) DF1 Link Layer attach error.

CFG_DF1 (0023) DF1 Link Layer initialization error.

CFG_DF1 (0024) DF1 Link Layer configuration error.

Este error indica un conflicto sobre que puerto COM debe ser usado.

CFG_DF1 (0025) DF1 CFG_KT.INI and SYSTEM.INI comm port inconsistency.

Este error indica que el driver no salió completamente.

CFG_DF1 (0026) DF1 Fatal Error during Link Layer Cleanup.

Mensajes de error e información desde RNA. EXE

Este mensaje normalmente ocurre al apagar.

RNA removed from memory.

Este parámetro para el argumento –b (indicando el número de mensajes de buffers solicitados a usar) dado en la línea de comando para RNA. EXE, estaba fuera del rango de mensaje (1 a 40) permitido. Se usará un valor predeterminado de 20 buffers solicitados.

RNA: -b must be 1-40, using default of 20

El formato de las opciones dadas en la línea de comando para RNA. EXE no era válido. Corrija la opción(es) e inicie RNA. EXE otra vez.

RNA: illegal option — <option>

RNA: invalid option

RNA: invalid option (option); must begin with '–'

RNA: option requires an argument — <option>

No se puede crear el número de paquetes de buffers, <num> pedido en la línea de comando. Si sus buffers fueron cargados en la memoria alta de DOS (predeterminada), puede que su memoria alta de DOS esté llena. Especifíque -e0 en la línea de comando RNA.EXE para forzar los buffers a usar memoria baja de DOS.

RNA: ERROR – cannot create <num> packet buffers

No se puede crear el número de buffers no solicitados, <num>, pedidos en la línea de comando. Si sus buffers fueron cargados en la memoria alta de DOS (no por una línea de opción de comando adicional), puede que su memoria alta de DOS esté llena. Especifíque -e0 en la línea de comando RNA.EXE para forzar los buffers a usar memoria baja de DOS.

RNA: ERROR – cannot create <num> unsolicited data items.

El RNATSR se cargó desde DOS. No se puede desinstalar con Windows ejecutandose. Salga a DOS para desinstalar RNATSR.

RNA: RNATSR loaded before Windows, cannot uninstall from Windows

Otros TSRs se han instalado después del RNATSR. Estos deben ser eliminados de la memoria antes de que el RNATSR se desinstale.

RNA: Cannot uninstall RNATSR; not at end of INT 2F chain

El RNATSR debe ser instalado antes de ejecutar RNA. EXE.

RNA: RNATSR is not installed.

Debe ejecutar e instalar el driver de tarjeta (DTL_KT.EXE y CFG_KT. EXE) antes de ejecutar el RNATSR y RNA.

RNA: ERROR — no card drivers installed

RNA.EXE has already been run.

RNA: ERROR — RNATSR <version> is already running

Puede que su instalación haya fallado. Re–instale y reinicie el Software Interchange. Si este error todavía ocurre, avísele a su representante de servicio técnico global de Rockwell.

RNA: ERROR — wrong version of KT driver

Si cualquiera de estos errores ocurre, llame su representante de soporte técnico de Software de Rockwell S.a.

RNA: Internal error. KTTSR_ATTACH returns <num1> instead of <num2>

RNA: Internal error – no driver has port <num>

Estos errores pueden ocurrir si hubo dificultad al crear los paquetes de buffers o las tablas no solicitadas al comenzar. Si sucedió ésto, se visualizará un error al comenzar.

RNA: Error %X freeing the packet buffers

RNA: Error %X freeing the unsolicited table

RNA: WARNING – no ports available on driver #x

Etiquetas internas Sólo-lectura

Este apéndice lista las etiquetas internas permanentes del PanelBuilder. Estas etiquetas pueden ser usadas para objetos que leen direcciones de etiquetas, tal como un indicador.

Etiquetas generales

Nombre de etiqueta	Tipo de datos	Rango	Descripción
@Read_AppByteFree	Número sin signo	0 a 114623 (PV550) 0 a 245695 (PV600) 0 a 245695 (PV900M) Serie D o anterior 0 a 1032128 (PV900M) Serie E o posterior 0 a 1032128 (PV900C) 0 a 1032128 (PV1000G/PV1000C) 0 a 1032128 (PV1400)	Bytes
@Read_AppByteUsed	Número sin signo	0 a 1032128	Bytes
@Read_Backlight	Número sin signo	0 ó 1	0 = Off (Desactivado), 1 = On (Activado)
@Read_ClockDate	Número sin signo	1 a 31	
@Read_ClockHours	Número sin signo	0 a 23	
@Read_ClockMinutes	Número sin signo	0 a 59	
@Read_ClockMonth	Número sin signo	1 a 12	
@Read_ClockSeconds	Número sin signo	0 a 59	
@Read_ClockYear	Número sin signo	0 a 99	0 a 89 (2000 a 2089) 90 a 99 (1990 a 1999)
@Read_CommStatus	Número sin signo	1 ó 2	1 = Com está conectado 2 = Com está desconectado
@Read_CurrentLang	Número sin signo	0 a 4	0 = Francés, 1 = Alemán, 2 = Italiano 3 = Español, 4 = Inglés(Predeterminado)
@Read_FaultStatus	Número sin signo	0, 1 ó 2	0 = Normal, 1 = No puede ejecutar, 2 = Funciona pero no puede ejecutar aplicación
@Read_KeyRepeatDelay	Número sin signo	0 a 7	0 = 200ms, 1 = 400ms (Predeterminado), 2 = 600ms, 3 = 800ms, 4 = 1000ms, 5 = 1500ms, 6 = 2000ms, 7 = 2500ms
@Read_KeyRepeatRate	Número sin signo	0 a 5	0 = Sin repetir (Predeterminado), 1 = Cada segundo,2 = Cada 1/2 segundo, 3 = Cada 1/3 segundo, 4 = Cada 1/4 segundo, 5 = Cada 1/5 segundo
@Read_MemCardStatus	Número sin signo	0 a 3	0 = Formato válido 1 = Formato incorrecto 2 = No hay tarjeta instalada 3 = No hay aplicaciones en la tarjeta

Etiquetas PV550

Nombre de etiqueta	Tipo de datos	Rango	Descripción
@Read_LCDContrast	Número sin signo	0 a 15	
@Read_LCDRevVideo	Número sin signo	0 ó 1	0 = Blanco sobre negro 1 = Negro sobre blanco

Etiquetas PV900M/1000G

Nombre de etiqueta	Tipo de datos	Rango	Descripción
@Read_DisplayOn Time	Número sin signo	0 a 65535	Minutos que el terminal ha estado ejecutando
@Read_LCDIntensity	Número sin signo	1 a 100	900M sólo: 1=35%, 9=40%, 24=50%, 39=60%, 54=70%, 70=80%, 85=90%, 100=100%
@Read_LCDRevVideo	Número sin signo	0 ó 1	0 = Blanco sobre negro 1 = Negro sobre blanco
@Read_ScrnCond_Hour	Número sin signo	0 a 23	Combinado con @Read_ScrnCond_Min para determinar la hora del día de acondicionar.
@Read_ScrnCond_Min	Número sin signo	0 a 59	Combinado con @Read_ScrnCond_Hour para determinar la hora del día de acondicionar.
@Read_ScrnCond_Mode	Número sin signo	0 a 1	0=Desactivar, 1=Activar
@Read_ScrnSave_Intensity	Número sin signo	0 a 100	900M sólo: 0=0%, 1=35%, 9=40%, 24=50%, 39=60%, 54=70%, 70=80%, 85=90%, 100=100%
@Read_ScrnSave_Mode	Número sin signo	0 a 2	0=Off (Desactivado), 1=On (Activado), 2=Temporizado
@Read_ScrnSave_Time	Número sin signo	1 a 1800	Timeout del Protector de pantalla (seg.)
@Read_TermOn Time	Número sin signo	0 a 65535	Minutos que el terminal CPU ejecutó.

Etiquetas PV600C/900C/1000C

Nombre de etiqueta	Tipo de datos	Rango	Descripción
@Read_DisplayOn Time	Número sin signo	0 a 65535	Minutos que el terminal ejecutó
@Read_LCDIntensity	Número sin signo	10 a 100	Porcentaje de intensidad del visualizador (900C el rango es 50–100%)
@Read_ScrnCond_Hour	Número sin signo	0 a 23	Sin usar
@Read_ScrnCond_Min	Número sin signo	0 a 59	Sin usar
@Read_ScrnCond_Mode	Número sin signo	0 a 1	Sin usar
@Read_ScrnSave_Intensity	Número sin signo	0 a 100	Porcentaje de intensidad del visualizador
@Read_ScrnSave_Mode	Número sin signo	0 a 2	0=Off (Desactivado), 1=On (Activado), 2=Temporizado
@Read_ScrnSave_Time	Número sin signo	1 a 1800	Timeout del Protector de pantalla en segundos.
@Read_TermOn Time	Número sin signo	0 a 65535	Minutos que el terminal CPU ejecutó.

Etiquetas PV1400

Nombre de etiqueta	Tipo de datos	Rango	Descripción
@Read_DisplayOn Time	Número sin signo	0 a 65535	Minutos que el terminal ejecutó
@Read_LCDIntensity	Número sin signo	25 a 100	Porcentaje de intensidad del visualizador
@Read_Degauss_Hour	Número sin signo	0 a 23	Combinado con @Read_Degauss_Hour para determinar la hora del día de acondicionar.
@Read_Degauss_Min	Número sin signo	0 a 59	Combinado con @Read_Degauss_Hour para determinar la hora del día de acondicionar.
@Read_Degauss_Mode	Número sin signo	0 a 1	0=Desactivar, 1=Activar
@Read_ScrnSave_Intensity	Número sin signo	0 a 100	Porcentaje de intensidad del visualizador
@Read_ScrnSave_Mode	Número sin signo	0 a 2	0=Off (Desactivado), 1=On (Activado), 2=Temporizado
@Read_ScrnSave_Time	Número sin signo	1 a 1800	Timeout del Protector de pantalla en segundos.
@Read_TermOn Time	Número sin signo	0 a 65535	Minutos que el terminal CPU ejecutó.

Etiquetas DH-485

Nombre de etiqueta	Tipo de datos	Rango	Descripción
@Read_BaudRate	Número sin signo	1 a 4	1 = 1200, 2 = 2400, 3 = 9600, 4 = 19200
@Read_MaxNodeAddress	Número sin signo	1 a 31	
@Read_MemCardStatus	Número sin signo	0 a 3	0 = Formato valido de la tarjeta de memoria 1 = Formato no valido de la tarjeta de memoria 2 = Tarjeta de memoria no instalada 3 = No hay aplicaciones en la tarjeta de memoria
@Read_NodeAddress	Número sin signo	0 a 31	
@Read_SerCommStatus	Número sin signo	0 a 5	0 = El vinculo de comunicacion esta bien 1 =El terminal PanelView esta fuera del vinculo 2 = No se encontro el nodo de escan 4 = Error de E/S (contorlador de E/S no válido) 5 = Direccion de nodo duplicada

Etiquetas de Remoto de E/S

Remote I/O Nombre de etiqueta	Tipo de datos	Rango	Descripción
@SRIO_RackNumber	Número sin signo	0 a 62	
@SRIO_RackSize	Número sin signo	0 a 3	0 = 1/4 1 = 1/2 2 = 3/4 3 = Completo
@SRIO_DataRate	Número sin signo	0 a 2	0 = 57.6K 1 = 115.2K 2 = 230.4K
@SRIO_Module	Número sin signo	0 a 3	0 = Grupo de Módulo 0,1 1 = Grupo de Módulo 2,3 2 = Grupo de Módulo 4,5 3 = Grupo de Módulo 6,7
@SRIO_LastRack	Número sin signo	0 ó 1	0 = Falso 1 = Cierto
@SRIO_BlockTransferReadEnable	Número sin signo	0 ó 1	0 = Desactivar 1 = Activar
@SRIO_BlockTransferWriteEnable	Número sin signo	0 ó 1	0 = Desactivar 1 = Activar
@SRIO_BlockTransferTimeout	Número sin signo	0 a 65535	0 = No Timeout 1 a 65535 (en milisegundos)
@SRIO_PassThruActivar	Número sin signo	0 ó 1	0 = Desactivar 1 = Activar
@Read_SerCommStatus	Número sin signo	1 a 128	1 =Comunicaciones activas 2 =Timeout en escritura de transferencia de bloque del PLC 4 =Timeout en lectura de transferencia de bloque 8 =Timeout en escritura y lectura de transferencia de bloque 16 =PLC offline 17 =Pass-Through ocurriendo 32 =Falló la comunicación con el PLC 64 =Configuración errónea del rack 128= Hardware PanelView RIO falló las pruebas de inicio

Etiquetas de ControlNet

Usted puede mostrar el Tiempo de Actualización de red (NUT), el Nodo UMAX, el Nodo SMAX y otros datos en una pantalla asignando a un objeto visualizador una de las siguientes etiquetas de sólo lectura. Debe usar un visualizador ASCII para etiquetas con tipo de datos de cadena.

Nombre de etiqueta	Tipo de datos	Descripción
@Read_DCNUTime	Número sin signo	Tiempo de Actualización de red (NUT) en milisegundos.
@Read_DCUMAX	Número sin signo	Dirección de nodo del Máximo sin programar (UMAX)
@Read_DCSMAX	Número sin signo	Dirección de nodo del Máximo programado (SMAX)
@Read_curDCAddress	Número sin signo	Dirección de nodo actual
@Read_DCASANumber	Cadena	Núemro serie CIP/ASA del PanelView
@Read_DCCommStatus	Número sin signo	Número del estado de comunicación
@Read_DCFirmwareRev	Cadena	Número de revisión del firmware ControlNet
@Read_DCNewAddress	Número sin signo	Dirección de terminal a usar después de restablecer
@Read_DCProtocol	Cadena	Fecha de la construcción del firmware
@Read_DCRedundancy	Número sin signo	Número del estado LED. Indica el estado de los cables A y B.
@Read_DCScanDelay	Número sin signo	Retraso del escán en milisegundos (tiempo entre lecturas)

Etiquetas de DeviceNet

Nombre de etiqueta	Tipo de datos	Value Range	Descripción
@Read_DCB01	Número sin signo	0 ó 1	0 = Mantener en Reset, 1 = Restablecer y continuar comunicaciones.
@Read_DCCommStatus	Número sin signo	0 a 13	0 = Sin conexión 1 = Se acabón el tiempo de conexión 3 = No puede obtener la etiqueta Explicit–Client 4 = Longitud cero del mensaje E/S se recibió 5 = Sobreescribió el mensaje 11 = No hay energía en la red 12 = Fallo del Dup MAC 13 =Ocurrió una interrupción de Bus–Off
@Read_DCInputSize	Número sin signo	0 a 64	Número de palabras enviadas al escáner desde el PanelView con cada escán de E/S.
@Read_DCOutputSize	Número sin signo	0 a 64	Número de palabras enviadas al PanelView desde el escáner con cada escán de E/S.
@Read_DCScanDelay	Número sin signo	0 a 65535	Retraso el escán de las etiquetas Explicit-Client
@Read_DCAddress	Número sin signo	0 a 63	Dirección del PanelView en el vínculo DeviceNet.
@Read_DCBaudRate	Número sin signo	0 a 2	0 =125 Kbps, 1 = 255 Kbps, 2 = 500 Kbps

Etiquetas de DF1

Nombre de etiqueta	Tipo de datos	Value Range	Descripción
@Read_DFX_ErrorDetectOption	Número sin signo	0 ó 1	0 = BCC, 1 = CRC
@Read_DFX_HandshakeOption	Número sin signo	0 ó 1	0 = Desactivado, 1 = Activado
@Read_DFX_Parity	Número sin signo	0 a 2	0 = Ninguno, 1 = Par , 2 = Impar
@Read_DFX_PortMode	Número sin signo	0 – 3	0 = N-8-1, 1 = E-8-1, 2 = O-8-1, 3 = N-8-2
@Read_DFX_StopBits	Número sin signo	0, 2	0 = 1 Bit de paro, 2 = 2 Bits de paro
@Read_BaudRate	Número sin signo	2 a 6	2 = 1200, 3 = 2400, 4 = 4800, 5 = 9600, 6 = 19200
@Read_SerCommStatus	Número sin signo	0 a 2	0 = Conectado, 1 = Fuera de línea, 2 = Fallo del Hardware
@Read_DFX_NodeAddress	Número sin signo	0 a 253	0 a 253

Usar carácteres ASCII extendidos

Usted puede tener acceso a carácteres ASCII :

- directamente dentro de PanelBuilder
- usando la Utilidad de Mapa de Carácteres de Window

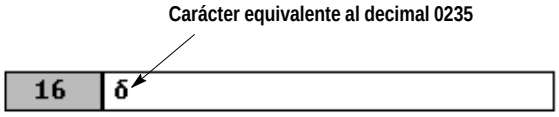
Los campos que no descargan con una aplicación, tal como nombre de etiqueta, nombre de pantalla, y descripciones de pantalla, usan los caracteres de Windows, no usan el conjunto de caracteres extendidos en este apéndice.

Para tener acceso a carácteres ASCII extendidos, dentro del PanelBuilder:

1. Seleccione un objeto.
2. Entre el modo de texto interior.
3. Sujete la tecla de ALT GR entre el **decimal equivalente de 4-dígitos,** del carácter extendido, usando el teclado numérico.

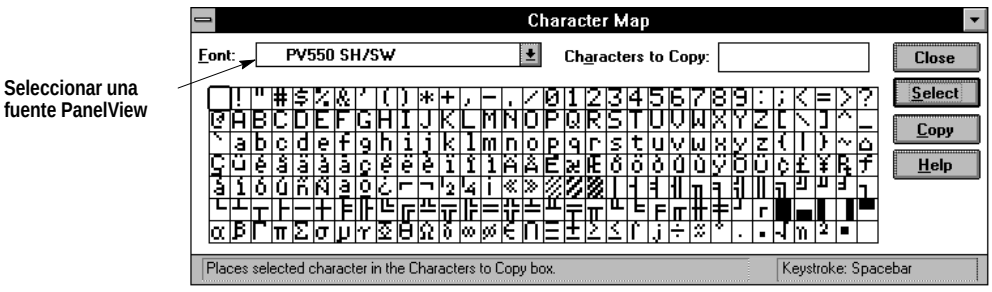
   En la próxima página encontrará los decimales equivalentes a los caracteres. Ya que Windows requiere la entrada de 4 dígitos, añada un 0 al principio de cada número.
4. Cuando suelte la tecla de ALT GR, el carácter extendido aparece en la caja de texto.

   Por ejemplo, para entrar un carácter equivalente al decimal 235, sujete la tecla de ALT GR y entre 0235 en el teclado numérico.



Para acceder a los caracteres extendidos usando el Mapa de Caracteres:

1. Seleccione y copie en el portapapeles desde el cuadro de diálogo de Mapa de Caracteres en Windows.



2. Desde su aplicación PanelBuilder, seleccione un objeto.

3. Entre el modo de texto interno.
4. Use el comando de Pegar o la herramienta de Pegar para pegar los caracteres del portapapeles a la caja de texto.

Caracteres ASCII

Dec.	Oct.	Hex	Char	Control Code	Dec.	Oct.	Hex	Char	Dec.	Oct.	Hex	Char	Dec.	Oct.	Hex	Char
0	000	00	NUL	CTRL @	32	040	20	SP	64	100	40	@	96	140	60	`
1	001	01	SOH	CTRL A	33	041	21	!	65	101	41	A	97	141	61	a
2	002	02	STX	CTRL B	34	042	22	"	66	102	42	B	98	142	62	b
3	003	03	ETX	CTRL C	35	043	23	#	67	103	43	C	99	143	63	c
4	004	04	EOT	CTRL D	36	044	24	$	68	104	44	D	100	144	64	d
5	005	05	ENQ	CTRL E	37	045	25	%	69	105	45	E	101	145	65	e
6	006	06	ACK	CTRL F	38	046	26	&	70	106	46	F	102	146	66	f
7	007	07	BEL	CTRL G	39	047	27	'	71	107	47	G	103	147	67	g
8	010	08	BS	CTRL H	40	050	28	(	72	110	48	H	104	150	68	h
9	011	09	HT	CTRL I	41	051	29	)	73	111	49	I	105	151	69	i
10	012	0A	LF	CTRL J	42	052	2A	*	74	112	4A	J	106	152	6A	j
11	013	0B	VT	CTRL K	43	053	2B	+	75	113	4B	K	107	153	6B	k
12	014	0C	FF	CTRL L	44	054	2C	,	76	114	4C	L	108	154	6C	l
13	015	0D	CR	CTRL M	45	055	2D	-	77	115	4D	M	109	155	6D	m
14	016	0E	SO	CTRL N	46	056	2E	.	78	116	4E	N	110	156	6E	n
15	017	0F	SI	CTRL O	47	057	2F	/	79	117	4F	O	111	157	6F	o
16	020	10	DLE	CTRL P	48	060	30	0	80	120	50	P	112	160	70	p
17	021	11	DC1	CTRL Q	49	061	31	1	81	121	51	Q	113	161	71	q
18	022	12	DC2	CTRL R	50	062	32	2	82	122	52	R	114	162	72	r
19	023	13	DC3	CTRL S	51	063	33	3	83	123	53	S	115	163	73	s
20	024	14	DC4	CTRL T	52	064	34	4	84	124	54	T	116	164	74	t
21	025	15	NAK	CTRL U	53	065	35	5	85	125	55	U	117	165	75	u
22	026	16	SYN	CTRL V	54	066	36	6	86	126	56	V	118	166	76	v
23	027	17	ETB	CTRL W	55	067	37	7	87	127	57	W	119	167	77	w
24	030	18	CAN	CTRL X	56	070	38	8	88	130	58	X	120	170	78	x
25	031	19	EM	CTRL Y	57	071	39	9	89	131	59	Y	121	171	79	y
26	032	1A	SUB	CTRL Z	58	072	3A	:	90	132	5A	Z	122	172	7A	z
27	033	1B	ESC	CTRL [	59	073	3B	;	91	133	5B	[	123	173	7B	{
28	034	1C	FS	CTRL \	60	074	3C	<	92	134	5C	\	124	174	7C	|
29	035	1D	GS	CTRL]	61	075	3D	=	93	135	5D	]	125	175	7D	}
30	036	1E	RS	CTRL ^	62	076	3E	>	94	136	5E	^	126	176	7E	~
31	037	1F	US	CTRL _	63	077	3F	?	95	137	5F	_	127	177	7F	⌂

Caracteres ASCII extendidos

Dec.	Oct.	Hex	Char	Dec.	Oct.	Hex	Char	Dec.	Oct.	Hex	Char	Dec.	Oct.	Hex	Char
128	200	80	Ç	160	240	A0	á	192	300	C0	└	224	340	E0	α
129	201	81	ü	161	241	A1	í	193	301	C1	┴	225	341	E1	β
130	202	82	é	162	242	A2	ó	194	302	C2	┬	226	342	E2	Γ
131	203	83	â	163	243	A3	ú	195	303	C3	├	227	343	E3	π
132	204	84	ä	164	244	A4	ñ	196	304	C4	─	228	344	E4	Σ
133	205	85	à	165	245	A5	Ñ	197	305	C5	┼	229	345	E5	σ
134	206	86	å	166	246	A6	ª	198	306	C6	╞	230	346	E6	µ
135	207	87	ç	167	247	A7	º	199	307	C7	╟	231	347	E7	τ
136	210	88	ê	168	250	A8	¿	200	310	C8	╚	232	350	E8	Φ
137	211	89	ë	169	251	A9	⌐	201	311	C9	╔	233	351	E9	Θ
138	212	8A	è	170	252	AA	¬	202	312	CA	╩	234	352	EA	Ω
139	213	8B	ï	171	253	AB	1/2	203	313	CB	╦	235	353	EB	δ
140	214	8C	î	172	254	AC	1/4	204	314	CC	╠	236	354	EC	∞
141	215	8D	ì	173	255	AD	¡	205	315	CD	═	237	355	ED	∅
142	216	8E	Ä	174	256	AE	<<	206	316	CE	╬	238	356	EE	∈
143	217	8F	Å	175	257	AF	>>	207	317	CF	╧	239	357	EF	∩
144	220	90	É	176	260	B0	▒	208	320	D0	╨	240	360	F0	≡
145	221	91	æ	177	261	B1	▒	209	321	D1	╤	241	361	F1	±
146	222	92	Æ	178	262	B2	▒	210	322	D2	╥	242	362	F2	≥
147	223	93	Ô	179	263	B3	│	211	323	D3	╙	243	363	F3	≤
148	224	94	ö	180	264	B4	┤	212	324	D4	╘	244	364	F4	⌠
149	225	95	ò	181	265	B5	╡	213	325	D5	╒	245	365	F5	⌡
150	226	96	û	182	266	B6	╢	214	326	D6	╓	246	366	F6	÷
151	227	97	ù	183	267	B7	╖	215	327	D7	╫	247	367	F7	≈
152	230	98	ÿ	184	270	B8	╕	216	330	D8	╪	248	370	F8	°
153	231	99	Ö	185	271	B9	╣	217	331	D9	┘	249	371	F9	∙
154	232	9A	Ü	186	272	BA	║	218	332	DA	┌	250	372	FA	·
155	233	9B	¢	187	273	BB	╗	219	333	DB	▮	251	373	FB	√
156	234	9C	£	188	274	BC	╝	220	334	DC	▄	252	374	FC	n
157	235	9D	¥	189	275	BD	╜	221	335	DD	▌	253	375	FD	²
158	236	9E	Pt	190	276	BE	╛	222	336	DE	▐	254	376	FE	■
159	237	9F	ƒ	191	277	BF	┐	223	337	DF	▀	255	377	FF	

Glosario

activa – La ventana (archivo de aplicación o pantalla) u objeto seleccionada en el momento. Sólo una ventana puede estar activa a la vez. Si una ventana está activada, su barra de título queda iluminada para diferenciarla de otras ventanas. Si un objeto está activado, tiene agarraderas.

aplicación – En el contexto de PanelBuilder, una aplicación es un conjunto de pantallas que substituyen las funciones de un panel de control con pulsadores, interruptores e indicadores. La aplicación se ejecuta en un terminal PanelView.

apuntar– Mover el puntero en una pantalla hasta que descansa sobre el item que quiere seleccionar.

archivo de aplicación – Archivo que contiene información de configuración para el terminal PanelView. Archivos existen como una aplicación de PanelBuilder (tipo de archivo .PBA) o como una aplicación de PanelView (tipo de archivo .PVA). Archivos transferidos a un terminal están en formato de .PVA. Los archivos dentro del PanelBuilder están en formato de .PBA.

área de trabajo – El área de una ventana que muestra la información contenida en la aplicación PanelBuilder.

atributos – En el contexto de PanelBuilder, la información que describe como un objeto actuará recíprocamente con el controlador y como aparece en el terminal PanelView.

atributos de objeto – Ver atributos.

arrastrar – Mover un artículo en la pantalla, seleccionando el objeto, pulsando y sujetando el botón del mouse mientras mueve el mouse.

auto repetir – Una función donde el pulsar/soltar de un botón se repite automáticamente cuando el botón es sujeto por más de $_{1/2}$ segundo.

barra de estado – La barra horizontal en la parte de abajo de la ventana que le permite saber que hace el PanelBuilder en ese momento.

barra de formato – Una barra horizontal que aparece debajo de la barra de herramientas. La barra de formato contiene herramientas para formatear objetos y texto. Comandos en el menú de formato llevan a cabo la misma acción que las herramientas en la barra de formato.

barra de herramientas – La barra horizontal que aparece debajo de la barra del título. La barra de herramientas contiene herramientas para comandos frecuentemente usados. Usted hace clic en una herramienta para llevar a cabo esa acción. Algunas herramientas completan la acción inmediatamente otras lo colocan en un modo de completar la acción.

barra de menú – La barra horizontal que contiene los nombres de los menús del PanelBuilder. Aparece debajo de la barra de título.

baud – Velocidad a la cual una transmisión ocurre. Un baud es igual a un bit por segundo.

bit – La unidad de información más pequeña en el sistema de numeración binario. Un bit es representado por los dígitos 0 y 1.

bitmap – Una imagen almacenada como un modelo de puntos (o bits).

botón de comando – Un botón que lleva a cabo una acción de un cuadro de diálogo. Un botón de comando tiene una etiqueta que describe la acción a ejecutar. (Cerrar, Cancelar). escoger un botón de comando seguido por puntos suspensivos (Opciones...) abre otro cuadro de diálogo.

byte – Una sucesión de 8 bits consecutivos que se tratan como un solo valor.

cargar – El proceso de transferir una aplicación desde un termianl PanelView o una tarjeta de memoria, a una computadora que ejecuta PanelBuilder.

cascada – Una manera de organizar ventanas abiertas (archivo de aplicación y pantallas) en la área de trabajo, para que se superpongan, con la barra del título de cada una visible.

célula táctil – Una de las 128 ó 384 áreas rectangulares en el visualizador del terminal PanelView, la cual puede percibir cuando es tocada. El PanelView 550/600 tiene 128 células; el 900/1400 tiene 384 células.

comando – Un item en un menú el cual usted escoge para llevar a cabo una acción. Escoja un comando de un menú o haga clic en una herramienta de la barra de herramienta.

controlador programable – Un dispositivo usado para substituir la lógica de relé usada para secuenciar, cronometrar, y contar. En vez de dispositivos físicos de cableado tal como relés, interruptores de pulsadores y límite, un controlador programable verifica el estado de entradas y establece las salidas según los programas almacenados.

copiar – Poner una copia del objeto o pantalla seleccionado(s) en el Portapapeles para que lo pueda transferir a otra ubicación.

cortar – Mover el objeto o pantalla seleccionado(s) en el Portapapeles.

descargar – El proceso de transferir una aplicación desde la computadora que ejecuta el software de Configuración PanelBuilder a un terminal PanelView, a una tarjeta de memoria de PC o a un archivo de DOS.

DF1 – Un protocolo igual–a–igual que ocmbina las caracteristicas de especificación ANSI X3.28–1076 subcategorias D1 (transparencia de datos) y F1 (transmisión simultánea de dos vias con respuestas incrustadas)

DH485 – Protocolo de red de comunicaciones RS–485 de Allen Bradley.

diálogo – Una ventana que abre temporalmente, para solicitar información. Los cuadros de diálogos tienen opciones que debe escoger antes de que PanelBuilder lleve a cabo un comando.

dirección de nodo – Un valor único (0 a 31) asignado a cada dispositivo en una red DH–485. La dirección permite las comunicaciones entre dispositivos individuales. Toda transferencia de datos es asignada una dirección destinada.

escoger – Usar un mouse o teclado para escoger un item que comienza una acción en PanelBuilder. Usted escoge comandos en los menús o herramientas para ejecutar tareas.

etiqueta – Un grupo de parámetros que definen una dirección dentro de un procesador y como actúan recíprocamente con un objeto de PanelBuilder.

guardar – El proceso de transferir datos almacenados en la memoria a un archivo de disco.

hacer clic – Pulsar y soltar el botón de mouse rápidamente.

hacer doble clic – Pulsar y soltar rápidamente el botón de mouse dos veces, sin mover el mouse. Hacer doble clic lleva a cabo una acción, como abrir un cuadro de diálogo.

importar – Traer al PanelBuilder, desde otro paquete, un gráfico de mapa de bits.

ISA– La sigla para la Sociedad Instrumentaria de América.

memoria auxiliar – Una ventana que aparece en el centro de la pantalla que permite la entrada de datos usando el teclado.

menú – Una lista de comandos disponibles en la aplicación del PanelBuilder. Los nombres del menú aparecen en la barra de menú en la parte superior de la ventana.

mosaico – Manera de organizar ventanas abiertas (ventana de archivo de aplicación o pantallas de aplicación) para que ninguna ventana se superpongan pero todo sea visible. Cada ventana toma una porción de una pantalla.

nodo –. Un dispositivo en una red DH485 la cual tiene una dirección única (0 a 31)

objeto – En el contexto de Panelbuilder, un componente individual de una pantalla de aplicación. Cada objeto substituye la función de un botón, el interruptor o el indicador en un panel de control. Objetos incluyen controles, visualizadores y gráficos.

objetos dinámicos – Un objeto que interactua con una dirección de controlador.

objeto estático – Un objeto que no actúa recíprocamente con una dirección de controlador.

opacado – No disponible o desactivado. Un botón o comando opacado es mostrado en gris claro en vez de en negro, y no se puede seleccionar.

paleta de color – Un conjunto fijo de 16 colores estándares de EGA, los cuales son usados para aplicar color al fondo, o frente de objetos, texto y gráficos.

panel de control – 1) Un panel que puede contener instrumentos o interruptores de usuario. 2) En el terminal PanelView, objetos que permiten que un operador pueda acceder a/y controle la planta de operaciones, mediante manipulaciones de la tabla de datos de controlador.

pantalla – Ver: ventana de archivo de aplicación ó pantalla táctil.

pantalla táctil – Una pantalla con células táctiles, la cual responde al ser tocada.

Pass-Through –Medios de transferir datos entre una computadora en la red DH + y, un terminal PanelView en la red Remota de E/S. Un controlador PLC5 actúa como puente entre las dos redes.

PC – Tarjeta de memoria de computadora personal.

pegar – Copiar el índice del Portapapeles.

PLC – La sigla para el Controlador de Lógica Programable, una marca registrada de Allen Bradley.

programable, controlador – Ver controlador programable.

proyecto – Base de datos de definiciones de etiqueta e información de dispositivo asociadas con una aplicación.

puntero – Cursor en la pantalla, en forma de flecha, que sigue el movimiento del mouse e indica qué área de la pantalla se afectará cuando usted apriete el botón del mouse. La flecha cambia de forma durante ciertas tareas. También es conocido como la flecha del mouse.

red DH+™ – red Data Highway Plus™ . Línea Data Highway Plus™. Una red que pasa símbolos a una red de area local.

red remota de E/S – Una red serie para llevar datos de E/S entre un procesador PLC o escáner SLC y los adaptadores remotos de E/S. También soporta la transferencia del bloque de datos que se mueve usando las instrucciones de escalera de transferencia de bloque.

seleccionar – Marcar un item para que una acción subsiguiente se lleve a cabo. Usted generalmente selecciona un item haciendo clic con el mouse o apretando una tecla. Después de seleccionar un item, escoja la acción que quiere que afecte el artículo. Ver: escoger.

SLC – Marca registrada de AllenBradley para Controladores de Lógica Pequeño.

Software PanelBuilder – Programa basado en Windows de Microsoft usado para desarrollar una aplicación que ejecute el terminal PanelView.

tarjeta ATA – Las tarjetas PC (antes se llamaban PCMCIA), los Drive Inteligentes Electrónicos (IDE) y el Accesorio tecnológico Avanzado (ATA), combiann los controladores de drive y el dispositivo de almacenar memoria. Las tarjetas ATA se pueden acceder con los comandos estándared de Copiar y Eliminar, en una computadora personal. La tarjeta se ve como un hard drive. Usted puede usar la tarjeta en una variedad de computadoras sin tener que hacer una configuración especial.

tarjeta de memoria – Un medio de almacenar semejante a un disco flexible, el cual puede almacenar una aplicación de PanelBuilder.

teclado – Conjunto de 18 teclas en el terminal PanelView, que son usadas para entrar datos.

teclas de función – Conjunto de teclas (marcadas F1 – F10, F1 – F16, F1 – F21) en el terminal PanelView, que son usadas para iniciar una función.

Terminal PanelView – Un terminal de teclado, táctil o teclado y táctil, de Allen-Bradley que ejecuta una aplicación PanelBuilder. El terminal proporciona la interface de operador para el controlador lógico cuando las aplicaciones son ejecutadas.

texto interior – Texto que aparece dentro de un objeto que está vinculado a ese objeto. Cuando un objeto se mueve o es borrado también se mueve o se borra el texto interior.

texto de fondo – Texto de pantalla que no está vinculado a un objeto.

validar – El proceso por el cual PanelBuilder verifíca la validez de una aplicación. Los errores, tal como tipos de datos inexactos, son mostrados y tienen que ser corregidos antes que la aplicación pueda ser cargada.

valor preseleccionado – Un valor cargado en la tabla de datos de un controlador al comenzar una aplicación.

ventana de archivo de aplicación – La ventana que contiene una lista de todas las pantallas de aplicación en un archivo de aplicación PanelBuilder.

ventana de pantalla de aplicación – La ventana que simula un terminal PanelView, en el cual se ponen objetos de control. Una aplicación contiene un arreglo de pantallas.

verificar – Proceso por el cual el PanelView coteja una aplicación para buscar errores.

zoom – Ampliar o reducir el panorama de la pantalla para que los objetos se vean más grande o más pequeño de su tamaño verdadero. Cambiar el panorama afecta la apariencia de los objetos, no su tamaño verdadero.

A

Acercar y alejar 7–11

Activar teclado
- Atributos, 10–7
- Crear, 10–7
- Descripción, 1–6
- Diálogo, 10–7
- Ejemplo, 10–3
- Escalar datos, 10–4

Actualizar aplicación en el vínculo Local DH+, 23–21

Alarmas
- Añadir datos de variables , 15–18
- Bandera, 15–2, 15–6
- Borrar, 15–3
- Borrar alarmas, 1–7, 15–26
- Borrar todas las handshake de alarmas, 15–26
- Borrar bandera, 15–2
- Borrar historia, 15–3
- Borrar todas las etiquetas de alarma, 15–26
- Botones, 1–7, 15–3, A–3
- Campos, 15–32
- Crear, 15–14
- Definir disparos, 15–12
- Disparo, 15–13
- Ejemplo de historia, 15–5
- Etiqueta de handshake, 15–20
- Etiqueta de handshake remoto, 15–20
- Etiqueta de Reconocer, 15–20
- Etiqueta de Reconocer Remoto, 15–20
- Etiqueta remotas, 15–25
- Etiquetas opcionales, 15–19
- Historia, 1–7, 15–4, 15–8, A–3
- Imprimir, 1–7, 15–3
- Información, 1–3
- Parámetros globales, 15–10
- Posición de Bandera, A–3, 15–8
- Reconocer, 1–7, 15–3, 15–21
- Reconocer todas alarmas, 15–26
- Reconocer todas las etiquetas de handshake, 15–26
- Usar texto existente, 15–33
- Vista general, 15–1
- Visualizador de mensajes, 15–7

Alinear objetos
- Cuadrícula de pantalla
  - Dar tamaño a la cuadrícula , 7–6
  - Poner objetos en la cuadrícula, 7–6
- Cuadrícula táctil, 7–5

Amontonar objetos
- Enviar a atrás, 7–11
- Enviar al frente, 7–11
- Traer objetos dinámicos al frente, 7–11

Aplicación
- Abrir existente, 6–5
- Archivo de icono, 5–3
- Cambiar nombre de aplicación , 6–7
- Cargar directamente al terminal, 23–19
- Cerrar, 6–20
- Convertir, 20–15
- Convertir entre Color y Monocromo, 6–17
- Convertir entre Color y Escala gris, 6–17, 20–15
- Copiar color a monocromático , 7–21
- Copiar DH–485 a Remoto de E/S, 7–22
- Copiar monocromo a escala gris, 7–21
- Copiar color a monocromo, 7–21
- Copiar color a escala gris, 7–21
- Copiar pantalla táctil a aplicación de teclado, 7–22
- Crear nueva, 6–3
- Descripción, 1–1, 6–8
- Guardando, 6–19
- Icono de pantalla, 5–3
- Información de versión, 6–7
- Informes, 24–1
- Mover a otra computadora, 21–7
- Multilingüe, 22–1
- Nombre de aplicación, 6–3
- Nombre de proyecto, 6–3
- Pantallas típicas, 1–5
- Planificar, 3–1– 3–14, 4–1– 4–14
- Reducir el tamaño, 23–28
- Renombrar, 6–7
- Texto, 18–2
- Tipo de terminal, 6–3
- Validar, 23–2
- Ventana de archivo, 5–3
- Ventana de pantalla, 5–3

Archivos de fuente, 22–3
- Activar en PanelBuilder, 22–11
- Conjunto de Carácter de doble–byte, 22–3
- Conjunto de Carácter de un sólo byte, 22–2
- Copiar a la tarjeta de memoria, 22–14
- Detectar problemas, 22–16
- Editor del Método de Entrada, 22–2
- Glyph, 22–3
- Página de código, 22–2

Arrastrar objetos, 7–9

Arreglos de caracteres, 3–11

Atributos
- Activar teclado, 10–7
- Editar, 7–14
- Escala, 12–7
- Gráfico de barra, 12–5
- Indicador de estado múltiple, 12–14
- Indicador de lista, 12–20
- Lista de control, 9–6
- Pulsadores de Estado múltiple, 8–4
- Pulsadores enclavados, 8–4
- Pulsadores mantenidos, 8–4
- Pulsadores momentáneos, 8–4
- Punto cursor, 10–7
- Selector de lista de pantallas, 11–6
- Teclas de lista, 9–12, 11–9
- Ver, 7–14
- Visualizador de datos numérico, 12–10
- Visualizador de mensajes, 13–6

Ayuda, 5–14

B

Barra de estado, 5–2

Barra de Formato, 5–2, 5–6, 17–2
- Formateando objetos
  - Herramienta de Conmutar frente/fondo, B–2
  - Herramienta de Forma, B–2
  - Herramienta de linea, B–2
  - Herramienta de Parpadear, B–2
  - Herramienta de Patrón de relleno, B–2
- Formateando texto
  - Herramienta de Alinear a la derecha, B–3
  - Herramienta de Alinear a la izquierda, B–3
  - Herramienta de Centrar texto, B–3
  - Herramienta de Conmutar frontal/de fondo, B–3
  - Herramienta de Parpadear, B–3
  - Herramienta de Subrayar, B–3
  - Herramienta de Tamaño de texto, B–3
  - Herramienta de Texto existente, B–3
  - Herramienta de Variable incrustada, B–3
- Modo de gráfico interior
  - Herramienta de Importar/Exportar gráfico, B–3
  - Lista de gráfico, B–3
- Modo de objeto, 5–6, 17–2
- Modo de texto interior, 5–6, 17–2

Barra de herramientas, 5–2, 5–5
- Herramienta de Abrir archivo, B–1
- Herramienta de Archivo nuevo, B–1
- Herramienta de Copiar, B–1
- Herramienta de Cortar, B–1
- Herramienta de Deshacer, B–1
- Herramienta de Gráfico Interior, B–2
- Herramienta de Guardar archivo, B–1
- Herramienta de Pantalla nueva, B–1
- Herramienta de Texto Interior, B–2
- Herramienta de Zoom para alejar, B–2
- Herramienta de Zoom para acercar, B–2
- Herramienta de Pegar , B–1

Barra de título, 5–2

Barra Menú , 5–2

Bit menos significativo,
- Indicador múltiple, 12–13
- Indicador de lista, 12–19
- Visualizador de mensaje, 13–4

Bitmaps (mapas de bits)
- Color, 16–10
- Editar, 16–10
- Exportar, 16–14
- Importar, 16–12
- Tamaño máximo, 16–10

Botón de Ir a pantalla
- Atributos, 11–4
- Crear, 11–3
- Descripción, 1–6, 11–2

Botón de Ir a pantalla de Config
- Atributos, 11–4
- Crear, 11–3
- Descripción, 1–6, 11–2
- Diálogo, 11–4

Botón de maximizar, 5–2

Botón de minimizar, 5–2

Botón de Regresar a pantalla
- Atributos, 11–4
- Crear, 11–3
- Descripción, 1–7, 11–2
- Diálogo, 11–4

Botones, 5–14
- Comandos, A–6
- Menú A–6

C

Caja de diálogo
- Convenciones 5–9
- Ilustrado, 5–9

Caja de herramientas
- Símbolos ISA , 5–7
- Controles, Visualizadores y gráficos, 5–7
- Entrar, B–6
- Flecha de Selección, B–4
- Gráficos, 7–2
- Herramienta de Cursor de Entrada numérica, B–5
- Herramienta de Elipse, B–4
- Herramienta de Escala, B–4
- Herramienta de Forma libre, B–4
- Herramienta de Gráfico de barra, B–5
- Herramienta de Imagen gráfica, B–4
- Herramienta de Importar/Exportar Gráficos, B–4
- Herramienta de Indicador de Estado Múltiple, B–5
- Herramienta de Indicador de Lista, B–5
- Herramienta de Linea, B–4
- Herramienta de Linea conectada, B–4
- Herramienta de Lista de control, B–5
- Herramienta de Objeto global, B–5
- Herramienta de Pulsador Momentario, B–5
- Herramienta de Pulsador de Estado Múltiple, B–5
- Herramienta de Pulsador Enclavado, B–5
- Herramienta de Pulsador Mantenido, B–5
- Herramienta de Rectangulo, B–4
- Herramienta de Texto de fondo, B–4
- Herramienta de Visualización de Datos Numéricos, B–5
- Herramienta de Visualizador de mensaje, B–5
- Inicio, B–6
- Mover hacia abajo , B–6
- Mover hacia arriba, B–6
- Retroceder, B–6
- Retroceder Página, B–6

Calendario de mantenimiento, Visualizador, 20–23

Cambios (Versión 2.0) P–5

Carácteres ASCII extendidos, H–1

Color
- Bitmaps, 16–10
- Colores de fondo, 5–8
- Colores frotales, 5–8
- Convertir de Color a Monocromo, 6–17
- Convertir de Color a escala gris, 6–19, 20–15
- Convertir Monocromo a color, 20–15

Establecer colores frontales/de fondo, 17–20, 17–21
Paleta, 1–3
Texto, 17–29
Usando paleta, 5–8

Comunicaciones
Añadir una tarjeta, 2–19
DF1, 4–4
DH–485, 4–2
Discreto de E/S, 4–9
Remota de E/S, 4–6
Transferencia de bloques, 4–11
Transferencia múltiple de bloques, 4–15

Comunicaciones DF1
Bits de paro/paridad, 4–4, 20–8
Detectar error, 4–4, 20–8
Dirección de nodo del controlador, 4–4, 20–8
Dirección de nodo del terminal, 4–4, 20–8
Establecer parámetros de ejecutar, 4–4, 20–8
Handshaking, 4–4, 20–8
Nombre de nodo del controlador, 4–4, 20–8
Tipo del nodo de controlador, 4–4, 20–8
Velocidad, 4–4, 20–8

Comunicaciones DH–485
Dirección de nodo del controlador SLC, 4–3
Dirección de nodo del terminal, 4–3
Direción de nodo máxima, 4–3
Establecer parámetros de ejecutar, 4–3, 20–4, 20–5
Nombre de controlador SLC, 4–3, 20–4, 20–5
PIC en Puerto COM, 2–15
Usar conexión RS–232, 20–3
Usar conexión RS–485, 20–3
Velocidad, 4–3, 20–4, 20–5

Comunicaciones Remotas de E/S, 4–6
Dirección del rack de terminal, 4–8, 20–10
Discreto de E/S, 4–6, 4–9
Grupos de módulo, 4–6, 4–8, 20–10
Nombre de controlador, 4–8, 20–10
Pass–Through, 23–14
Pérdida de comunicaciones, 4–16
Tamaño de rack, 4–6, 4–7
Tipos de controlador, 4–7, 20–9
Transferencia de bloque, 4–6, 4–8, 20–10
Ultimo chasis, 4–8, 20–10
Velocidad, 4–8, 20–10

Configuración de Hora/Fecha, 20–19

Configuración de terminal
Etiquetas de control, 20–24, 20–28
Etiquetas de estado, 20–26, 20–30
Formato de hora/fecha, 20–19
Intensidad del visualizador, 20–22
Luz posterior, 20–22
Opciones avanzadas, 20–21
Opciones de inicio, 20–17
Protector pantalla, 20–22
Seleccion de idioma, 20–22
Selecciones de Auto–repetir, 20–21
Timeout de Handshake, 20–22
Valores preseleccionados, 20–2, 20–17, 20–18
Video inverso, 20–22
Vista general, 20–2

Controles de pulsadores
Contactos, 8–5
Enclavados, 8–2, 8–4
Entrar valores de estado, 8–10
Estado inicial, 8–5
Estado Múltiple, 8–2, 8–4
Etiqueta de escritura, 8–6
Etiqueta de Handshake, 8–7
Etiqueta indicadora, 8–6
Mantenidos, 8–2, 8–4
Momentáneos, 8–2, 8–4
Pausa, 8–5
Texto interior predeterminado, 8–3
Texto interior y gráficos, 8–3
Tipos de contacto, 8–2
Tipos de datos, 8–5

Convenciones de comando, 5–4
Comando opacado, 5–4
Combinaciones de tecla, 5–4
Escogiendo, 5–4
Marca de verificación, 5–4
Triangulo, 5–4

Copiar
Color a monocromo, 7–21
Etiquetas, 19–8
Monocromo a Color, 7–21

Cortar y Pegar, Pantallas, 6–16

Cuadrícula táctil, 7–5

D

Dar tamaño a objetos, 7–9

Desagrupar objetos, 7–10

Descargar aplicaciones
a un archivo DOS, 23–6, 23–18
a una tarjeta de memoria, 23–6, 23–16
Directamente al terminal, 23–6, 23–10
en red local DH+, 23–12
reducir el tamaño de la aplicación, 23–28
usando driver interno DF1, 23–8
usar Driver DH–485, 23–20
usar Pass–Through, 23–13

Descripción
Entrando para la aplicación, 6–8
Entrar para objetos, 7–18

Devices, Replacing, 21–8

DH–485 Communications, RSLinx Driver, 2–10

Direcciones, 3–12

Discreto de E/S, 4–9
Ejemplos, 4–10

Disparo de Bit Menos Significativo, visualizadores de mensaje, 13–4

Disparo del bit menos significativo, Indicador de lista, 12–19

Disquetes, Software, P–1

Driver DF1, 2–7, 2–11, 2–12, 23–9

Duplicar etiquetas, 19–9

E

Editor
- Etiquetas, 1–3
- Hoja de cálculo, 1–2

Editor de Etiquetas, 1–3
- Barra de herramientas, 19–1, 19–3
- Cambiar entre vistas, 19–3
- Descripción, 19–2
- Formulario, 19–3
- Navegar, 19–3
- Tabla, 19–1
- Usar herramientas, 19–15
- Utilidad de Importar/Exportar, 19–15
- Validar etiquetas, 19–4

Editor de la hoja de cálculo, 1–2
- Añadir, insertar y eliminar filas, 5–13
- Cambiar anchura de columna, 5–11
- Cambiar orden de las columnas, 5–12
- Cortar/Copiar/Pegar, 5–12
- Usando, 5–10

Editor de mensaje, 18–2

Ejemplos
- Alarmas, 15–27, 15–28, 15–29, 15–30, 15–31
- Discreto de E/S, 4–10
- Escalando gráficos de barra , 12–2
- Escalar Precisión y Redondear, 10–6
- Escritura de transferencia de bloque, 4–14
- Etiqueta handshake de Entrada numérica, 10–11
- Etiquetas de control, 20–25
- Gráficos de barra , 12–4
- Historia de alarma, 15–5
- Indicador de estado múltiple, 12–12
- Indicador de lista, 12–18
- Lectura de transferencia de bloque, 4–13
- Lista de control, 9–4
- Objetos globales, 14–2
- Pantallas de aplicación, 1–5
- Usar la etiqueta de Reconocer remoto, 15–23, 15–24
- Visualizadores de datos numéricos – Escalados, 12–2
- Visualizadores de mensaje, 13–2, 13–3

Eliminar
- Objetos, 7–22
- Objetos de las teclas de función, 7–22
- Pantallas, 6–14

Encontrar etiquetas, 19–10

Entorno Windows, 5–1

Entrada ASCII
- Caracteres de máscara, 10–18
- Crear Activar teclado, 10–16
- Crear Punto cursor, 10–12
- Diálogo, 10–17
- Etiqueta de visualizador, 10–17
- Etiquetas de handshake y notificación, 10–17
- Entrada, 10–17
- Memoria auxiliar para terminales táctiles, 10–14
- Memoria auxiliar para otros lenguajes, 10–14
- Etiqeuta de escritura, 10–18

Entrada numérica
- Crear Activar teclado, 10–7
- Crear Punto cursor, 10–7
- Diálogo de Activar teclado, 10–7
- Diálogo de Punto cursor, 10–7
- Ejemplo de entrada numérica, 10–3
- Ejemplo de punto cursor, 10–3
- Entrada, 10–8
- Etiqueta de Escritura, 10–8
- Etiquetas de notificación y de handshake, 10–11
- Formato, 10–10
- Memoria auxiliar, 10–2
- Punto cursor, 10–2, 10–7
- Visualizador, 10–9

Errores
- corregir validación, 23–3
- Específico a CFG_485.EXE, F–9
- Específico a CFG_DF1.EXE, F–10
- Específico a RNA.EXE, F–11
- Etiqueta, 19–20

Estado de error
- para gráfico de barra, 12–3
- para indicadores de estado múltiple, 12–3
- para indicadores de lista, 12–3
- para visualizadores de datos numéricos, 12–3

Estados
- Configurar pulsadores, 8–8
- Lista de control, 9–10
- Operaciones ejecutadas en, 7–17

Etiquetas
- Actualizar frecuencia, 19–5
- Clasificar, 19–11
- Con el mismo nombre, 19–17
- Control, 20–25
- Copiar, 19–8
- Definir, 3–13
- Descripción de etiquetas, 19–5
- Dirección, 19–5
- Duplicar, 19–9
- Encontrar, 19–10
- Errores de Importar/Exportar, 19–20
- Escala, 19–5
- Estados, 20–26
- Exportar, 19–18
- Guardar formulario, 19–7
- Guardar tabla, 19–7
- Importar, 19–16
- Imprimir, 19–12
- Insertar y Eliminar, 19–7
- Lectura interna, G–1
- Limites de entrada de datos, 19–5
- Nombre de etiquetas, 19–5
- Nombre de nodo, 19–5
- Reemplazar, 21–8
- Tamaño de Matríz, 19–5
- Tipos de datos, 19–5
- Validar, 19–4
- Valor inicial, 19–5
- Ver, 19–7

Etiquetas de control
- Cambios de Hora o Fecha en PLC/SLC, 20–24– 20–28

Cambios de pantalla de PLC/SLC , 20–24– 20–28
Etiquetas de estado
Estado de Hora o Fecha, 20–26– 20–30
Estado de número de pantalla, 20–26– 20–30
Etiquetas remotas, Alarmas, 15–25
Exportar gráficos, 16–11
a un archivo de disco, 16–15
al portapapeles, 16–14

F

Fecha
Insertar en cadena de texto, 17–13
Insertar en la cadena de texto, 18–5
Insertar en objeto, 17–13
FontTool, 2–8, 22–1
Abrir archivos de fuente, 22–8
archivos de fuente, 22–3
Crear archivos de fuente , 22–6
Detectando problemas, 22–15
Editor de método de entrada, 22–4
Guardar archivos de fuente, 22–9
Imprimir los archivos de fuente, 22–10
Usando, 22–5
Ver Texto de ejemplo, 22–8
Formatear grafico, Usar la opcion de colores frontales/de fondo, 17–22
Formatear objeto, 7–13
Cambiar fondo, 17–6, 17–8
Cambiar forma, 17–4
Cambiar tipo de linea, 17–5
Usar Frontal / de fondo, 17–9
Formatear texto, 17–24
Alinear texto, 17–26
Dar tamaño al texto, 17–25
Subrayar texto, 17–27
Usar la opcion de colores frontales/de fondo, 17–30
Usar opción de parpadear, 17–28
Formato de datos, Etiquetas PanelView, 3–9
Formulario, Editor de Etiquetas, 19–3

G

Gráfico de barra
Diálogo, 12–7
Rangos de datos, 12–6
Gráfico interior, 17–10, 17–19
Añadir, 17–20
Editar mapa de bits o símbolos ISA, 17–23
Eliminar, 17–23
Mover, 17–20
Seleccionar un estado, 17–20
Usar mapa de bits, 17–20
Usar simbolo ISA, 17–20
Gráficos, 1–7
Establecer colores frontales/de fondo, 17–20, 17–21
fondo, 16–16
Interior, 17–20
Objetos, 16–2
Símbolos ISA, B–7
Sugerencias útiles, 16–1
Gráficos de barra
Atributos, 12–5, 12–7
Creando, 12–5
Descripción, 1–6
Diálogo, 12–5
Dirección de llenar, 12–6
Ejemplos, 12–4
Escala, 12–7
Escalando, 12–2
Estado de error , 12–3
Etiqueta de lectura, 12–6
illustrating, 12–4
Marcas, 12–8

H

Historia, Alarmas, 15–4
Hojas de trabajo
PanelView 900 (táctil), 3–5
PanelView 900 (teclado), 3–5
Pantalla de teclado 1400, C–1
Pantalla de teclado 550/600, C–1
Pantalla de teclado 900, C–1
Pantalla Táctil 550/600, C–1
Pantalla Táctil 900/1400, C–1
Hora
Insertar en cadena de texto, 17–13
Insertar en la cadena de texto, 18–5
Insertar en objeto, 17–13

I

Iconos
Abriendo, 6–12
Archivo de aplicación, 6–12
Pantallas de aplicación, 6–12
Importar gráficos, 16–11
desde el portapapeles, 16–13
desde un archivo de disco, 16–12
Editar, 16–11, 17–23
Eliminar, 16–15
Ver un gráfico importado, 16–14
Impresora
Ajustar la página, 19–13
Cadena de inicializar, 20–12
Configuración, 24–5
Configurar puerto, 20–11
Establecer, 19–13
Imprimir
Ajustar la página, 19–13
Alinear información de encabezado, 19–14
Cadena de inicialización, 20–14
Configurar puerto de impresora, 20–13
Encabezado, 24–4

Entrar la información de encabezado, 19–14
Establecer la impresora, 19–13
Etiquetas, 19–12
Imprimir mensajes solamente, 13–10
Mensajes de validación, 23–2, 23–4
Página de título, 24–4
Texto, 18–7

Indicador de Estado Múltiple
Configurar estados, 7–15
Descripción, 1–6
Estado de error, 13–5

Indicador de lista
Atributos, 12–20
Crear, 12–20
Descripción, 12–18
Diálogo, 12–20
Disparo del bit menos significativo, 12–19
Disparo del estado, 12–19
Ejemplos, 12–18
Establecer número de estados, 12–22
Rangos de datos, 12–23

Indicadores de estado múltiple, 12–14
Atributos, 12–14
Configurar estados, 12–16
Crear, 12–14
Descripción, 12–12
Diálogo, 12–14
Disparo de bit menos significativo, 12–13
Disparo de estado, 12–13
Ejemplos, 12–12
Establecer de número de estados, 12–16
Estado de error, 12–3
Etiquetas de lectura, 12–15
Rangos de datos, 12–17
Tipos, 12–12

Informes, 24–1
ajustando el formato, 24–3
Conectar a la impresora, 24–1
Crear, 24–2
Enviar a un archivo, 24–6
Especificar impresora, 24–5
Opciones, 24–1
Vista general, 1–3

Instalar Software de comunicación RSLinx, 2–7

Intensidad de visualizador, 20–22

L

Lenguaje, Mensajes del terminal, 20–22

Lista de Control
Atributos, 9–6
Crear, 9–5
Configurar estados, 7–15
Descripción, 1–6
Diálogo, 9–6
Establecer número de entradas, 9–10
Estados inactivos, 9–3
Estado inicial, 9–6
Etiqueta de búsqueda, 9–8
Etiqueta de control pilotada, 9–8
Etiqueta de Escritura, 9–7
Ilustrar, 9–4
Lista de control estándar, 9–2
Lista de control pilotada, 9–2
Sugerencias útiles, 9–1
Tipo de datos, 9–7
Teclas de lista, 9–12
Usar Tecla de entrada para confirmar selección, 9–9
Usar Wrap Around, 9–9
Usar listas múltiples, 9–5

Lista de control estándar, 9–2

Lista de control pilotada, 9–2
Estados inactivos, 9–3
Etiqueta de comenzar el bloque de Escritura, 9–3

Localización de averías
Comenzar PanelBuilder, F–2
Descargar errores, F–2
Descargar a un archivo de errores DOS, F–3
Descargar con INTERCHANGE, F–4
Descargar con la Utilidad de transferencia PanelView File, F–3
Descargar con la Utilidad WINPFT, F–3
Descargar con RSLinx, F–4
Ejecutar Windows 95, F–1
Mensajes de error, D–1
Mensaje específico a CFG_485.EXE, F–9
Mensaje específico a CFG_DF1.EXE, F–10
Mensaje específico a RNA.EXE, F–11
Software de comunicaciones INTERCHANGE, F–7

Luz posterior, Configuracion de terminal, 20–22

M

Manual
Contenido, P–2
convenciones, P–3
Publicaciones relacionadas, P–3

Mapa de bits, Editar, 17–23

Marcas, 12–8

Matríz de bits, 3–11

Memoria, Consejos para reducir , 3–14

Mensajes
Error y Advertencia, D–1
Software, D–1
Validación, E–1

Mensajes de error de transferencia, F–1

Mensajes de validación, E–1
Enviar a un archivo, 23–5
Establecer impresora, 23–4
Imprimir, 23–2

Menú de Alinear
Comandos, A–4

Menú de Aplicación
Comandos, A–5

Menú de Archivo
Archivos accedidos, A–1

Comandos, A–1

Menú de Ayuda
Comandos, A–6

Menú de Control, 5–2

Menú de Editar objetos
Comandos, A–2

Menú de Editar pantallas
Comandos, A–2

Menú de Formatear
Comandos, A–4

Menú de Objetos
Comandos, A–3

Menú de Pantalla
Comandos, A–1

Menu de Ventanas, Comandos, A–5

Menú de Ventanas, Ilustrado, A–5

Menú de Ver
Comandos, A–3

Menús, Convenciones, 5–4

Monocromo, Convertir a Color, 6–17

Mover objetos, 7–9

N

Número de pantalla a PLC/SLC, 20–26

O

Objeto de Imprimir, Editar un objeto de imprimir, 13–12

Objeto global
Crear, 14–1
Ejemplo, 14–2

Objetos
Acceder, 7–2
Acercar y alejar, 7–11
Agrupar, 7–10
Alinear, 7–5
Amontonar, 7–11
Arrastrar, 7–9
Configurar estados, 7–15
Copiar, 7–20
Cortar, 7–21
Crear en el área de visualización, 7–3, 7–4
Crear en teclas de función, 7–3, 7–7
Dar tamaño, 7–9
Desagrupar, 7–10
Descripción, 7–18
deseleccionando, 7–8
Editar atributos, 7–14
Eliminar, 7–22
Enviar a atrás, 7–11
Enviar al frente, 7–11
Esconder , 7–19
Establecer colores preseleccionados, 7–13
Fondo, 7–16
Formatear, 7–13, 17–3
Frontal, 7–16
Global, 14–1, 14–6
Mover, 7–9
Pegar, 7–21
Reagrupar, 7–10
Relleno, 7–16
seleccionando, 7–8
Seleccionar múltiples, 7–8
Tamaño predeterminado, 7–4
Texto, 7–16
Tipos, 1–6
Ver atributos, 7–14
Vincular a los datos del controlador, 3–6
Volver a dar tamaño, 7–9

Objetos agrupados, 7–10

Objetos de fondo
Gráficos, 16–16
Símbolos ISA, 16–7
Texto, 1–7, 16–8

Objetos de impresión solamente, A–5

Objetos dinámicos, 1–6

Objetos estáticos, 1–6

Objetos globales
Acceder, 14–6
Copiar, 14–3
Definir, 14–4
Objetos agrupados, 7–10

Opción de Ver, 7–19

Opciones de alinear texto, 17–26

Opciones de energizar
Iniciar pantalla, 20–17
Condiciones para cargar la tarjeta de memoria, 20–17
Reiniciar pantalla, 20–17
Usar selecciones descargadas, 20–17
Valores seleccionados, 20–17

Opciones de relleno, 17–3, 17–6, 17–8

P

Paleta
Color, A–3
Usando color, 5–8

PanelBuilder 550/900
Comenzar, 6–2
Descripción, 1–1
Discos de instalación, 2–2
Preferencias, 1–2
Requisitos del sistema, 2–1
Salir, 6–20
Valores predeterminado del PanelBuilder 900 , 5–13

PanelView, Hojas de trabajo, C–1

PanelView 550/900
Características, 1–2
Configuración de terminal, 20–2
Configuración de terminal Avanzado, 20–21
Convertir aplicaciones, 6–17
Selecciones del Visualizador del terminal, 20–22

Pantallas
Abriendo existente, 6–10
Abriendo múltiples, 6–11
Abriendo nueva, 6–9
Abriendo una , 6–10
Activando, 6–12
Cerrando, 6–13
Convertir copiadas, 6–17
Copiando, 6–14, 6–15
Cortar y Pegar, 6–16
Eliminando, 6–14
Organizando, 6–12
Reduciendo a iconos, 6–12
Renombrando, 6–13

Pass–Through
Activar, 4–12, 20–11
Cargando desde el terminal, 23–22
Configurar DH–485, 23–15
Configurar Remoto de E/S, 23–14
Drivers de comunicación, 23–14, 23–22
Timeout, 4–12, 20–11

Pegar
Objetos, 7–20
Pantallas, 6–14, 6–15, 6–16

Precisión, de valores escalados, 10–6

Preferencias, 1–2

Protector pantalla, 20–22
Intensidad del visualizador, 20–22

Proyectos
Cambiar, 21–2
Cargar etiquetas desconocidas, 21–10
Copiar a otra computadora, 21–6
Copiar un proyecto, 21–3
Crear un proyecto, 21–3
Descripción, 21–1
Descripción de, 1–1
Eliminar un proyecto, 21–3
Restaurar, 21–11

Publicaciones, relacionadas, P–3

Pulsadores de estado múltiple
Atributos, 8–4
Configurar estados, 7–15
Crear, 8–4
Descripción, 1–6, 8–2
Establecer números de estado, 8–8, 8–9

Pulsadores enclavados
Atributos, 8–4
Crear, 8–4
Descripción, 1–6, 8–2

Pulsadores mantenidos
Atributos, 8–4
Crear, 8–4
Descripción, 1–6, 8–2

Pulsadores momentáneos
Atributos, 8–4
Crear, 8–4
Descripción, 1–6, 8–2

Puntero de dibujar, 7–3

Puntero de mouse, 5–2, 7–3

Punto cursor
Atributos, 10–7
Crear, 10–7
Descripción, 10–2
Diálogo, 10–7
Ejemplo, 10–3
Escalar datos, 10–4
Memoria auxiliar, 10–2

R

Reagrupar objetos, 7–10

Redondear, de valores escalados, 10–6

Renombrar aplicaciones, 6–7

Requisitos del sistema, 2–1

Restaurar, Proyectos, 21–11

Revertir la operación de Editar, 7–22

S

Salir de PanelBuilder, 6–20

Seleccionar objetos
Objetos múltiples, 7–8
Un sólo objeto, 7–8

Selecciones de Auto–repetir, 20–19

Selector de lista de pantalla
Atributos, 11–6
Configurar estados, 7–15
Crear, 11–5
Descripción, 1–6, 11–2
Diálogo, 11–6
Establecer el número de entradas de lista, 11–7
Seleccionar nombres de pantalla, 11–8
Usando múltiples listas, 11–2

Selector de Regresar a pantalla, Descripción, 1–7

Selectores de pantalla
Botón de Ir A pantalla, 1–6, 11–2
Botón de Ir A pantalla de Config, 1–6, 11–2
Botón de Regresar, 11–2
Lista, 1–6
Pantalla de regresar, 1–6
Selectores de lista de pantallas, 11–2
Sugerencias útiles, 11–1

Símbolos, ISA, B–7

Software de comunicación INTERCHANGE , 2–2
Acceder a drivers, 2–12
Configurar drivers, 2–13
Conflictos con los drivers, 2–18
Desactivar, 2–18
Editar drivers, 2–16
Eliminar drivers, 2–16
Otro software que usa, 2–19
Parámetros avanzados, 2–17

Software de comunicación RSLinx , 2–2
Acceder , 2–8

Asignar Drivers a puertos, 2–10
Drivers de Configuración, 2–9

Soporte, técnico, P–4

Soporte Global Técnico (GTS), P–4

T

Tabla, Editor de etiquetas, 19–1

Tabla ASCII , Carácteres extendidos, H–1

Tarjetas de memoria
ATA, 22–2
DataBook, 22–2

Teclas de lista
Avanzar página, 1–7, 11–9
Crear, 9–12, 11–9
Diálogo, 9–12, 11–9
Entrar, 1–7, 11–9
Fin, 1–7
Inicio, 1–7
Lista de control, 9–2, 9–12
Lista de pantallas, 11–9
Mover hacia abajo, 1–7, 9–12, 11–9
Mover hacia arriba, 1–7, 9–12, 11–9
Retroceder página, 11–9
Retroceso, 11–9
Tecla de Avanzar página, 9–12
Tecla de Entrar, 9–12
Tecla de Inicio, 9–12, 11–9
Tecla de Retroceder página, 1–7, 9–12
Tecla de Retroceso, 1–7, 9–12

Texto
Alinear, 17–26
Añadir texto, 18–3
Clasificar, 18–6
Color, 16–9
Colores frontales/de fondo, 17–29
Copiar, 18–10
Copiar/Pegar, 18–4
Dar tamaño, 7–16
dar tamaño, 17–25
de fondo, 1–7
Editar, 18–4
Eliminar texto no usado, 18–8
Filtrar, 18–6
Fondo, 7–16, 16–8
fondo, 16–9
Formatear, 17–24
Frontal, 7–16
Imprimir, 18–7
Interior, 17–12
Parpadear, 7–16
Subrayar, 7–16
Volver a numerar, 18–9

Texto interior, 17–10, 17–19
Acceso a carácteres ASCII extendidos, H–1
Editar, 17–11, 17–12
Para estados multiples u objetos de lista, 17–12
Para objetos sin estados, 17–11
Pulsadores, 8–3
Seleccionar un estado, 17–11, 17–12
Usando texto existente, 18–2
Usar Word Wrap, 17–11, 17–12

Timeout de Handshake, 20–22

Tipo de datos, 3–8

Tipos de contactos, 8–2

Transferencia de Bloque, Escritura, 20–9

Transferencia de bloque
Activar o Desactivar, 4–12
Controladores que soportan, 4–6
Definir, 4–12, 20–11
Dirección de inicio, 4–12
Ejemplo, 4–11
Escribir, 4–14
Escritura, 4–12, 4–14, 20–11
Establecer, 4–12
Lectura, 4–12, 4–13, 20–11
Lista de control – Etiqueta del bloque de Escritura, 9–3
Lista de control pilotada – Etiqueta de Bloque de Escritura, 9–8
Longitud, 4–12
Pass–Through, 20–11
Sugerencias, 4–13
Transferencia múltiple de bloques, 4–15

Transferenicas de bloque, para datos de comunicación, 20–9

Transferencias de tarjetas de memoria
Descargar apliciones, 23–16
Overview, 23–7

U

Utilidad de Transferencia de Archivo de Aplicación
Cargar aplicación, 23–27
Descargar aplicación, 23–25
Verificar una aplicación, 23–24
WINPFT, 23–23

Utilidades de transferencia
Menú de Aplicación, 23–8
Utilidad de Transferencia del Archivo de Aplicación, 23–8

V

Validar aplicación
Corregir errores, 23–3
Diálogo, 23–2
Enviar mensajes a un archivo, 23–5

Valores de terminal preseleccionado, 20–2, 20–17, 20–18

Valores iniciales
para controles de entrada numérica, 10–5
para Pulsadores, 8–5
para selectores de lista de control, 9–6

Valores preseleccionado
al energizar, 20–2
para objetos de control, 20–18

Variables
agregar, 18–5
Añadir a alarma, 15–18

Editar, 17–15, 17–19
en un mensaje, 13–9
Escalar datos, 10–4
Hora/Fecha, 1–6
Incrustadas, 7–17
Insertar en cadena de texto, 17–14, 17–16, 17–18
Insertar en objeto, 17–14, 17–16, 17–18
Numéricas, 1–6

Ventanas PanelBuilder , 5–2
Ventana de aplicación de archivo, 5–3
Ventana de aplicación de pantalla, 5–3

Ver etiquetas, 19–7

Versión 2.0, Cambios, P–5

Visualización de datos numéricos
Atributos, 12–10
Creando, 12–9
Descripción, 1–6
estado de error, 13–5
Escalado, 12–2
Etiqueta de lectura, 12–11
Estado de error, 12–3
Punto decimal, 12–11
Sin escala, 12–2
Tipos de datos, 13–7

Visualizador de Mensajes
Alarmas, 15–7
Atributos, 13–6
Configurar estados, 7–15
Crear, 13–6
Descripción, 1–6
Diálogo, 13–6
Disparando mensajes, 13–4
Disparo de Bit Menos Significativo, 13–4
Ejemplos, 13–2
Estado de error, 13–5
Etiqueta de Lectura, 13–7
Insertar una variable, 13–9
Seleccionar numero de mensajes, 13–8
Sugerencias útiles, 13–1

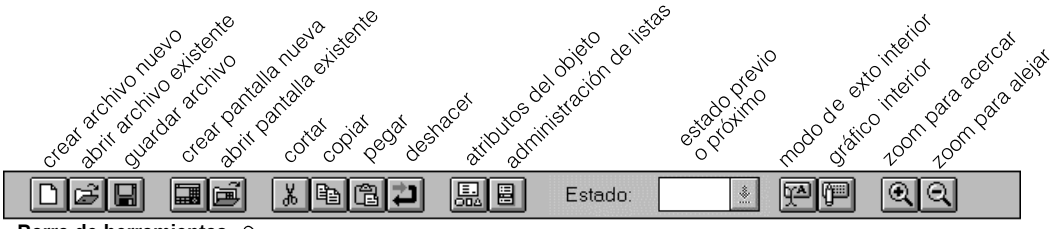
Volver a dar tamaño a los objetos, 7–9

W

WINPFT, Utilidad de Transferencia de Archivo de Aplicación, 23–23

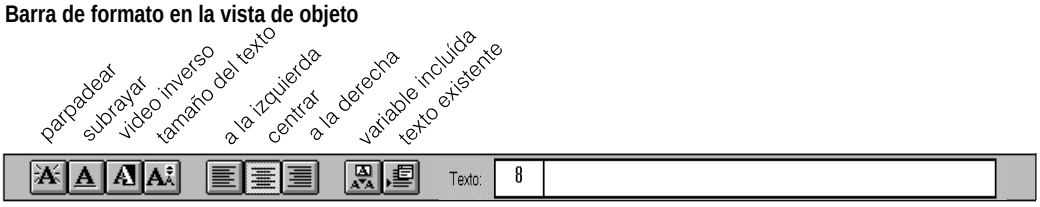
Word Wrap, 7–16

Herramientas PanelBuilder



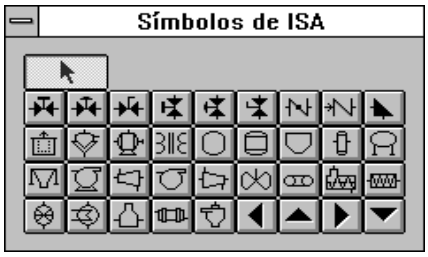
Barra de herramientas

Barra de formato en la vista de objeto



Barra de formato en la vista de texto

Barra de formato en la vista de gráficos



Rockwell *Automation*

Rockwell Automation ayuda a sus clientes a lograr mejores ganancias de sus inversiones integrando marcas líder de la automatización industrial y creando así una amplia gama de productos de integración fácil. Estos productos disponen del soporte de proveedores de soluciones de sistema además de los recursos de tecnología avanzada de Rockwell International.

Con oficinas en las principales ciudades del mundo.

Alemania • Arabia Saudita • Argentina • Australia • Bahrein • Bélgica • Bolivia • Brasil • Bulgaria • Canadá • Chile • Chipre • Colombia • Corea • Costa Rica • Croacia Dinamarca • Ecuador • Egipto • El Salvador • Emiratos Arabes Unidos • Eslovaquia • Eslovenia • España • Estados Unidos • Finlandia • Francia • Ghana • Grecia • Guatemala Holanda • Honduras • Hong Kong • Hungría • India • Indonesia • Irán • Irlanda-Éire • Islandia • Israel • Italia • Jamaica • Japón • Jordania • Katar • Kuwait • Las Filipinas Líbano • Macao • Malasia • Malta • México • Morruecos • Nigeria • Noruega • Nueva Zelandia • Omán • Pakistán • Panamá • Perú • Polonia • Portugal • Puerto Rico • Reino Unido • República Checa • República de Sudáfrica • República Dominicana • República Popular China • Rumania • Rusia • Singapur • Suecia • Suiza • Taiwan • Tailandia Trinidad • Tunisia • Turquía • Uruguay • Venezuela

Sede central de Rockwell Automation: 1201 South Second Street • Milwaukee, WI 53204 USA • Tel: (1) 414–382–2000 • Fax: (10) 414–382–4444
Sede central europea de Rockwell Automation: Avenue Herrmann Debroux, 45 • 1160 Bruselas, Bélgica • Tel: (32) 2 663 06 00 • Fax: (32) 2 663 06 40
Argentina: Allen-Bradley (Argentina), Marketing Representative, Riobamba 781 2 A, (1025) Buenos Aires. Tel: (54) 1 811 32 47, Fax: (54) 1 811 32 47
España: Barcelona: Avda. Gran Vía 8–10, 08902 L'Hospitalet de Llobregat, Barcelona. Tel: (93) 331 70 04/331 71 54, Fax: (93) 331 79 62/432 29 13
México: México, D.F. (Distrito Federal): Constituyentes No. 1154 Piso 10, Col. Lomas Altas, México, D.F. 11950. Tel: (52) 5 259 0040, Fax: (52) 5 259 1907/1166
Venezuela: Caracas: Avenida Gonzalez Rincones, Zona Industrial La Trinidad, Urb. La Trinidad, Caracas Venezuela Tel: (58) 2 943 23 11/943 24 33, Fax: (58) 2 943 39 55

Publicación 2711-6.0ES – diciembre de 1998
Substituye la Publicación 2711–6.0ES – abril de 1998
Substituye la Publicación 2711–6.0.5ES – julio de 1998

40061–359–05(E)

Copyright 1998 Allen-Bradley Company, Inc. Impreso en EE.UU.